INDEX 378305 ISSN 1230-1833

ŚWIAT ATARI

lipiec/sierpień
2(3)/93

Pismo użytkowników komputerów ATARI

Cena 15 000 zł

WIRTUALNA REWOLUCJA

DESIGN MASTER
rysowanie na poważnie

SUPER FORTUNA

ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS

PORTFOLIO
modemy c. d.

MAPY
PONG
INFILTRATOR
ARTEFAKT PRZODKÓW

Plus...
Guard, Kult, Magia Kryształu, Raszyn, Helix, U 235, Thinker, Darkness Hour, Lotus 3, Ork, Formula One, Eter.

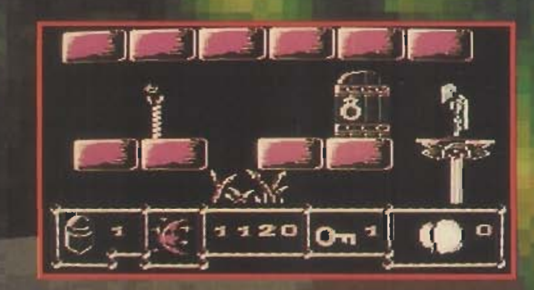


"Nie oszukujmy się, to najlepsze pismo o grach!"



Czy chcesz, aby Twój sklep miał darmową reklamę w naszej gazecie?

Informujemy, że posiadamy jeszcze poprzednie numery "Świata Atari". Firmy zainteresowane ich sprzedażą oraz osoby prywatne prosimy o kontakt z redakcją – tel. 17-33-92. Zapewniamy atrakcyjną cenę pisma oraz umieszczenie adresu punktów sprzedających "Świat Atari"



SPIS TREŚCI

XL/XE



CZEŚĆ STOP "ŚWIAT ATARI" NIE ZGINĄŁ STOP WYCHODZIMY DALEJ STOP NA POCZĄTKU ROKU SZKOLNEGO NASTĘPNY NUMER STOP PRZEPRASZAMY ZA CENĘ STOP W NASTĘPNYM NUMERZE DUŻO NOWYCH INFORMACJI Z RYNKU ATARI STOP PYTAJCIE O NAS W KIOSKACH I SKLEPACH KOMPUTEROWYCH STOP MIŁYCH WAKACJI ŻYCZY

REDAKCJA

Adres redakcji: W-wa, ul. Lipska 18, tel. 17-29-56, 17-33-92
Adres do korespondencji:
Agencja Wydawnicza B.I.M., W-wa 4, skrytka pocztowa 178
Zespół redakcyjny:
Redaktor naczelny: Tomasz Mazur
Dział XL/XE: Ryszard Iwaszczuk
Dział ST/STE: Roman Bąbel
Dział Portfolio: Jan Winkowski
Dział korespondencji: Andrzej Baczewski, Marzena Mazur
Grafika: Bernard Szukiel
Zdjęcia: Mirosław Wach, Ryszard Iwaszczuk
Korekta: Mirosława Latoska, Agata Bąbel
Zespół: Paweł Kalinowski, Karol Klepacz, Robert Marasek
Marek Skaliński, Andrzej Wiśniewski
Wydawca: Agencja Wydawnicza B.I.M.
Warszawa, ul. Sucharskiego 2/57
Projekty oraz skład: Roman Bąbel (Pro-Art, tel. 17-33-92)
Naświetlanie: IBMER, W-wa, ul. Rakowiecka 32, tel. 49-32-31 w. 177
System: Atari ST/TT/Falcon 030, program Calamus SI
Druk na zlecenie firmy Prószyński i s-ka
Zakłady Graficzne w Pile, ul. Okrzei 5
Nakład: 30.000 egz.
Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo skrótu listów. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.

PRENUMERATA

W celu złożenia zamówienia na prenumeratę należy czytelnie wypełnić blankiet, dostępny na pocztach i w bankach, wpłaty na konto PKO, podając na odwrocie imię, nazwisko i adres zamawiającego. Cena 1 egz. w prenumeracie wraz z kosztem wysyłki wynosi 15.000 zł.

Nr konta:
Agencja Wydawnicza B.I.M.
I Oddz. PKO BP w Warszawie
1515-530510-136

Następnie przesłać na nasz adres korespondencyjny (patrz stopka redakcyjna):

1) kserokopię dowodu wpłaty
2) swoje dokładne dane (imię, nazwiski, adres)
3) informację za ile egzemplarzy, od którego numeru i na jaki okres opłacono prenumeratę (max. 12 kolejnych numerów).

W przypadku zamówień hurtowych prosimy o kontakt z redakcją.

ST/STE



Nowe gry firmy MIRAGE:

SPECIAL FORCES (OPERATION BLOOD II)

Nowa wersja wielkiego przeboju. Znana zasada (strzelać do wszystkiego co posiada broń). Zmiany w stosunku do pierwszej wersji to przede wszystkim lepsza grafika, nowi przeciwnicy, lepiej rozwiązany panel kontrolny oraz kilka „żyć" do dyspozycji. Gra dla lubiących wyżywać się na joysticku.

ZBIR

Gra napisana przez autora znanych już gier HELIX i JAFFAR, jednak dużo lepsza od poprzednich. Większa dynamika, bardzo dobra grafika i animacja perfekcyjnie opracowanego bohatera. Zbir poszukuje jabłka, berła i korony; może walczyć ze spotkanymi zjawami i używać znalezionych przedmiotów.

WYPRAWY KUPCA

Nowa gra ekonomiczno-decyzyjna. Zadaniem gracza jest przeprowadzenie transakcji handlowych w celu zarobienia jak największej ilości pieniędzy. Dobrze graficznie rozwiązany ekran. Trzy odrębne części, górna - informacyjna, dolna z panelem obsługi i środkowa z oknami dialogowymi. A czy gra jest trudna, ocenicie Państwo sami.

CAVEMAN

Gra labiryntowo-zręcznościowa w swoich założeniach przypomina słynnego PREHISTORIKA. Sympatyczny jaskiniowiec wędruje po niebezpiecznym świecie w poszukiwaniu jedzenia dla swojej rodzinki. Bardzo dobra grafika, miła muzyka i wciągająca akcja.

ATOMIA

Chociaż to już gdzieś było, to jednak... Profesjonalne wykonanie zajmującej zabawy z atomami. Wiele coraz trudniejszych poziomów, bardzo dobra grafika i muzyka. Trochę myślenia, trochę zręczności przy układaniu kolejnych atomów.

MAGIA

Gra labiryntowo-przygodowa 3-D. Wędrówka po trójwymiarowym labiryncie. Bardzo dobra grafika, ciekawa fabuła, wiele zaskakujących rozwiązań, a wszystko uzupełnia znakomita animacja postaci. Pierwsza polska gra w grafice 3-D.

Nowe gry firmy AVALON:

CZASZKI...

Historia dotyczyła wielkiego skarbu ukrytego w piramidzie przed bandą konkwistadorów Hermana Corteza, który aby go znaleźć, włamał się do piramidy nie szanując spokoju zmarłych. Żeby uratować świat przed zemstą, należy pomóc błąkającym się duszom pozbawionym wiecznego spoczynku, w ten sposób, aby ich ciała znalazły się z powrotem w sarkofagach...

EASY MONEY

Eddie od lat daremnie czekał na uśmiech Fortuny. Niestety prześladował go pech. Cały majątek bardzo niegdyś bogatej rodziny roztrwonił jego pradziadek, słynny podróżnik. Rodzinna pogłoska głosiła jednak co innego: podobno pradziadek podczas jednej ze swych wypraw odnalazł ogromny skarb, który następnie wraz z resztą posiadanego dobytku ukrył przed ludźmi w zamku Gildora. Niestety nie zdołał przekazać informacji o miejcu ukrycia skarbu, gdyż wkrótce potem zmarł w niewyjaśnionych okolicznościach...

HONKY

Pewnego dnia w szczęśliwej dotąd krainie zagnieździł się Potwór. Jako siedlisko wybrał sobie pieczarę opodal domu Honky'ego. Nie to było jednak najgorsze. Dzięki swoim zdolnościom zahipnotyzował wszystkie żyjące stworzenia i uczynił je swymi sługami. Stały się one bardzo agresywne i niebezpieczne...

ZEUS

Dawno, dawno temu na świętej górze Olimp odbywało się wielkie przyjęcie. Zorganizował je władca wszystkich bogów, Zeus, który chciał w ten sposób przypodobać się pięknej Afrodycie. Nie wiedział jednak, że nie on jeden ma wobec niej sprecyzowane plany. Jaskinię u podnóża Olimpu zamieszkiwał Nietoperz. Był stary, brzydki i złośliwy, nic więc dziwnego, że Zeus bardzo go nie lubił i często dawał wyraz swym uczuciom, ciskając w głąb jaskini pioruny. Co prawda nie czyniły one Nietoperzowi krzywdy, jednak napędzały mu potężnego stracha. Znerwicowany i wiecznie niewyspany stworek uknuł w swym zgorzkniałym serduszku plan perfidnej zemsty.

Dyskowa gazeta

Nowy miesięcznik na dysku poświęcony ST/TT/FALCON wydawany jest przez Team From The East. Można go będzie kupować poprzez redakcję Świata ATARI. W numerze, który otrzymaliśmy, znajdujemy między innymi: wywiady z Richardem Kasmakers'em (redaktor magazynu dyskowego ST NEWS), encyklopedia asemblera, kilka opisów do gier i wiele innych. Miesięcznik będzie wręczał znane w „środowisku" ST nagrody GNIACHNIUM i GNIACHNIUM PRO. Wszystko to w nowej, ładnej oprawie.

Przyszłość za 200 dolarów

Atari Corporation podpisało umowę z IBM Corporation na produkcję 64-bitowej konsoli Atari Jaguar (Multimedia Entertainment System). Wieloletni kontrakt opiewa ze strony IBM-a na sumę 0.5 miliarda dolarów.

Atari Jaguar będzie produkowany w USA jako interaktywny system multimedialny, który zaoferuje użytkownikowi 16.7 milionów kolorów w 24-bitowym trybie True Color, możliwości tworzenia cieniowanych obiektów 3D, ich animację oraz przetwarzanie w czasie rzeczywistym, 32-bitową szynę rozszerzeń i oczywiście DSP do podłączeń Audio. W przyszłości Jaguar ma zostać wyposażony w CD-ROM o podwójnej prędkości transmisji.

Szef Atari, Sam Tramiel, powiedział, że jest to urządzenie przyszłości o niespotykanych możliwościach Audio i Video. Dlatego też Atari zdecydowało się na współpracę z najsprawniejszą firmą na rynku komputerowym.

Jako sensację należy traktować fakt podpisania przez IBM-a wspomnianej umowy. Jak wiadomo firma ta od 15 lat sprzedawała tylko produkty spod znaku niebieskiego jabłuszka.

Współpraca z Atari jest pierwszym krokiem w kierunku masowego rynku komputerowego. Wszystko to świadczy o klasie nowego produktu Atari i znacznym podniesieniu rangi firmy na rynku komputerowym (4 krotny wzrost akcji na giełdzie w ciągu 2 tygodni).

Premierę Atari Jaguara przewidziano na 16 sierpnia w Nowym Jorku. Do końca roku pojawi się tam pierwsze 10.000 szt. Masowa przedaż konsoli rozpocznie się od nowego roku. Największą sensacją jest przewidywana cena - 200 dolarów (to nie pomyłka)!

Calamus User

Dla wszystkich użytkowników Calamusa dobra wiadomość, pojawił się bowiem nowy magazyn w całości poświęcony temu znakomitemu programowi. Na treść składają się nowości ze "świata Calamusa", pomoce i podpowiedzi w obsłudze programu w celu osiągnięcia jak najlepszych rezultatów w działaniu. Osoby, które chcą dowiedzieć się więcej na ten temat lub kupić numery "Calamus User" mogą pisać na adres:

Calamus User
PO Box 148
Deal, Kent, CT 1470N
Great Britain

Motorola 68060

Według planów firmy Motorola jeszcze w tym roku ma powstać nowy mikroprocesor - 68060. Będzie on pracował z zawrotną prędkością 100 MIP. Dla porównania Atari ST, gdzie zainstalowana jest Motorola 68000, pracuje z prędkością 0.25 MIP, Falcon zaś, z 68030 osiąga prędkość 3.84 MIP.

Nowa strategia Atari

Wiele osób zapowiadało już "śmierć" szesnastobitowego Atari na rynkach europejskich. Wydawało się, że i sama firma "odwróciła się plecami" do ST zapominając o nim i skupiając się na nowym produkcie - Falconie. Okazuje się jednak, że ST ma szanse na triumfalny "come back". Otóż, według zapowiedzi, komputer Atari 520 STFM na rynku angielskim ma kosztować 159 funtów. Prawdopodobnie spowoduje to wzrost zainteresowania tym modelem (przypomnijmy, że w skład zestawu wchodzą komputer o pamięci 0.5 Mega, modulator, podwójna stacja dysków oraz mysz). Zakłada się, że wkrótce stanie się on mocno konkurencyjny dla konsoli do gier Super Nintendo.

Prawdopodobnie duże firmy softwarowe, które już zaczęły "zapominać" o ST, powrócą do pisania większej ilości programów. Nam pozostaje tylko czekać na spadek cen w naszym kraju.

Redakcja

JAK UZYSKAĆ WIECZNE ŻYCIE?

W nowym numerze Świata ATARI opisujemy grę INFILTRATOR. Gra jest tylko na dysku (wersja kasetowa jest niepełna). Radzimy zrobić kopię dyskietki dla bezpieczeństwa. Gra składa się z dwóch części: lot helikopterem (strona A dysku) i misja na ziemi (strona B dysku). Przeróbki programu robisz zatem na właściwej stronie dyskietki!!! Podczas lotu masz ograniczoną ilość paliwa i oleju oraz mogą ci się rozładować akumulatory.

PALIWO – jego ilość znajduje się w komórce $1C8A. Przerabiamy grę tak samo, jak podawaliśmy w poprzednich numerach (wszystkie liczby w układzie szesnastkowym, dowolny monitor dyskowy):

CE 8A 1C > EA EA EA

by nie malała ilość paliwa.

OLEJ – jego temperatura znajduje się w komórce $1C8B. Przerabiamy podobnie:

EE 8B 1C > EA EA EA

dzięki czemu temperatura oleju nie rośnie.

AKUMULATOR – poziom jego zużycia jest w $1C8C. Domyślasz się zapewne, co się stanie, gdy zabraknie prądu w helikopterze! Przerób zatem:

EE 8C 1C > EA EA EA

Uwaga!!! W programie dwukrotnie jest rozkaz EE 8C 1C. Tylko pierwszy z nich przerabiasz. Jeśli ruszysz drugi, program nie uruchomi się.

Chciałbyś zapewne poprawić też broń pokładową. Możemy ci pomóc, byś miał zawsze magazynki pełne pocisków rakietowych (missiles), flar magnezowych (flares), oraz abyś bez ograniczeń mógł używać zakłóceń radarowych (chaff).

MISSILES – ich ilość jest w $1CE4. By ich ilość nie zmieniała się, przerób:

CE E4 1C > EA EA EA

FLARES – ich ilość jest w $1CE5. Zrób:

CE E5 1C > EA EA EA

CHAFF – ich ilość jest w $1D50. Przerabiamy:

CE 50 1D > EA EA EA

Myślę, że te przeróbki pomogą Ci kierować helikopterem. Teraz zajmiemy się misją na ziemi. Na każdym poziomie gry masz tylko 5 żyć. To trochę mało, ale ich ilość jest w komórce $A9, więc przerobimy tę grę, by można wchodzić do campu bez końca:

C6 A9 > EA EA

Możesz też mieć problemy z czasem. Czas jest zapamiętywany w komórce $7514. Jeśli o tym wiesz, łatwo sobie poradzisz:

CE 14 75 > EA EA EA

Jesteś prawie gotowy do wykonywania misji. Musisz się tylko jeszcze trochę uzbroić. Wiesz zapewne, że masz ograniczoną ilość granatów gazowych i gazu w sprayu. Możesz oczywiście znaleźć je podczas misji, ale jest to trudne. Lepiej mieć ich zapas nieskończony!

GRANADS – ich ilość jest w komórce $74AB:

CE AB 74 > EA EA EA

SPRAY – jego ilość jest w komórce $74E4:

CE E4 74 > EA EA EA

W ten sposób będziesz dobrze uzbrojony.

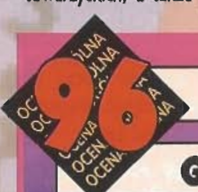
Oczywiście to nie wszystko, by skończyć grę. Musisz mieć trochę umiejętności, dobrze strzelać, nauczyć się rozmawiać przez radio, lądować helikopterem (a to wcale nie jest proste), a przede wszystkim musisz mieć SZCZĘŚCIE. Powodzenia!!!

Rysiek

SUPER FORTUNA

MIRAGE • KASETA/DYSK • KLAWIATURA/JOYSTICK

„Główne zasady gry są zapewne wszystkim dobrze znane. Codziennie spotykamy się z różnymi quizami, zgadywankami i krzyżówkami. Z poszukiwaniem liter tworzących hasło związane są m. in. stara gra p. t. Wisielec, wiele gier towarzyskich, a także popularne ostatnio Koło Fortuny.

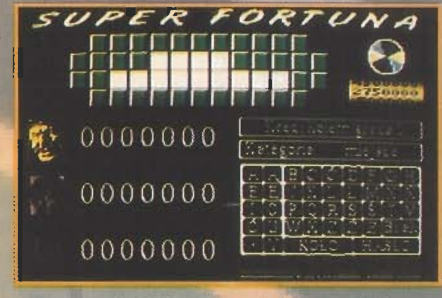


DŹWIĘK	95
GRAFIKA	90
ATRAKCYJNOŚĆ	96

OCENA: *Bardzo dobra gra dla całej rodziny. Nie polecamy gry przy użyciu joysticka.*

Dzięki dużej ilości opcji, ciekawym rozwiązaniom i czekającym Państwa niespodziankom, forma tego rodzaju zabawy przy użyciu komputera powinna być niezwykle atrakcyjna dla jednego, dwóch lub trzech graczy. Zapraszamy do zabawy, w której ważne są intelekt, refleks i umiejętność kojarzenia. W przypadku braku któregoś z trzech osób zastąpi ją komputer.

Zadaniem gracza jest odgadnięcie ukrytego hasła należącego do określonej kategorii. Migający portret określa



gracza „przy głosie". Po pokręceniu kołem uzyskuje on prawo do wygrania wylosowanej sumy pod warunkiem, że odgadnie którąś ze spółgłosek znajdujących się w haśle (wielokrotność tej sumy, gdy litera się powtórzy). Po odgadnięciu spółgłoski nabywa się prawo do wyboru: można kupić samogłoskę za „pięćset", odgadnąć hasło lub powtórnie zakręcić kołem. Gra toczy się dotąd, dopóki któryś z graczy nie odgadnie hasła. Podczas kręcenia kołem może wypaść także BANKRUT lub strata kolejki.

W grze turniejowej po odgadnięciu trzech haseł następuje eliminacja do finału i finał z udziałem zwycięskiego gracza. UWAGA: wkrótce znajdzie się w sprzedaży specjalny program do edycji nowych zestawów. Oprócz programu umożliwiającego tworzenie nowych haseł do gry, otrzymają Państwo cztery nowe kompletne zestawy".

Ostatnio widzieliśmy kilka gier tego typu co SUPER FORTUNA, ale program Jakuba Husaka wydany przez Mirage jest jednak najlepszy.

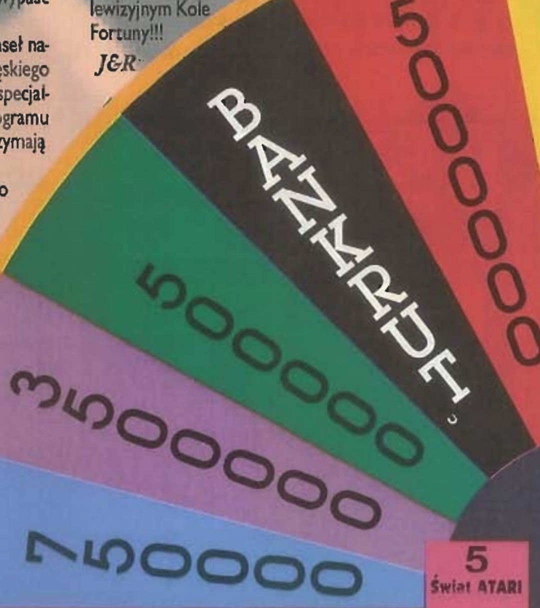
Gra przeznaczona jest dla trzech osób, ale może grać jedna lub dwie osoby kontra komputer. Jeżeli grasz z komputerem, to pamiętaj o ustaleniu jego inteligencji – standardowa jest 100 IQ – maksymalna 180 IQ. Jeśli nastawiłeś na 180 IQ, to bierz pod uwagę, że komputer bardzo szybko odgadnie hasło. Jeżeli chcesz najpierw obejrzeć grę, to ustaw tak, aby grały trzy komputery. Niestety przy takim układzie nie zobaczysz zakończenia gry. Wskazówka dotycząca samej gry: można grać joystickiem, ale wygodniej jest przy pomocy klawiatury.

Ustalając warunki gry, możesz wybrać jeden spośród pięciu zestawów haseł. Jeżeli wybierzesz TURNIEJ, gra wygląda następująco: najpierw są trzy rundy rozgrywek, później eliminacje, a na koniec finał.

Możesz też wybrać pięć, dziesięć lub piętnaście rund. Między rundami pojawiają się reklamy; przydałoby się jednak, żeby były one bardziej urozmaicone. Było nam bardzo przyjemnie, że znalazła się tam też reklama naszego „Świata ATARI". Jakub Husak – jak zwykle – stworzył całkiem dobrą muzykę do własnej gry.

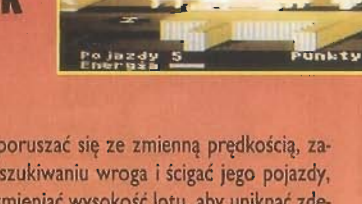
Aby móc grać, niezbędna jest oryginalna wersja gry wraz z instrukcją. Komputer – przed finałem TURNIEJU oraz po skończeniu opcji na pięć, dziesięć lub piętnaście rund – pyta o kod!!! Naszym zdaniem niewielkim mankamentem jest za często pojawiający się napis BANKRUT. Grę polecamy szczególnie tym, którzy zamierzają startować w telewizyjnym Kole Fortuny!!!

J&R



GUARD

SONIX • KASETA\DYSK • JOYSTICK





Jesteś pilotem kosmicznego myśliwca w Korpusie Piechoty Galaktycznej. Musisz walczyć przeciwko eskadrom wroga. Kiedy zestrzelisz określoną ich ilość, to teleportujesz do kolejnego obszaru. Powodzenia!

Środek ekranu zajmuje pole lotu Twojego pojazdu, ograniczony od dołu i od góry pasem lądu, nad którym i pod którym się poruszasz (ten górny jest lustrzanym odbiciem dolnego). Grafika robi wrażenie trójwymiarowej (3D) – poszczególne jej plany poruszają się z różną prędkością, co daje efekt widoku, jaki mamy z okna pędzącego pociągu.

Na górze ekranu masz podane informacje o poziomie i ilości pojazdów do zestrzelenia lub ich grup (na każdym poziomie jest ich 9) oraz czas. Na dole – ilość pojazdów, którymi aktualnie dysponujesz i ilość energii (gdy zmniejszy się do 0 – tracisz pojazd).

Możesz poruszać się ze zmienną prędkością, zawracać w poszukiwaniu wroga i ścigać jego pojazdy, możesz też zmieniać wysokość lotu, aby uniknąć zderzenia. Akcja rozwija się szybko i wymaga od Ciebie refleksu i wprawy w operowaniu joystickiem.

Grafika zmienia się wraz z osiągnięciem kolejnych obszarów (poziomów) – następuje zmiana scenerii: poziom:

0 – pagórkowate pustkowie
1 – miasto
2 – las
3 – tereny uprzemysłowione
4 – pustkowie z efektami refleksów świetlnych

Po osiągnięciu kolejnego, szóstego poziomu, sceneria wraca do obrazu z poziomu 0, następnie 1, itd.

Jeśli lubisz strzelaninę – polecamy Ci tę grę.

M&R



DŹWIĘK	85
GRAFIKA	96
ATRAKCYJNOŚĆ	80

OCENA: *Gra dla lubiących strzelaniny. W swoim gatunku – dobra. Wysoka ocena grafiki – za pomysł i jego dobrą realizację.*

KULT

ASF • KASETA/DYSK • JOYSTICK+KLAWIATURA

Posiadacze stacji dysków otrzymują ekstra niespodziankę: grę zaczyna efektowny, pełnoekranowy film animowany, czyli tak zwane Intro (pierwsza strona dysku).

Gra przypomina uderzająco sławnego ZYBEXa – podobna jest obsługa: helikopter strzela samoczynnie, przyciskiem FIRE zmieniamy rodzaje broni, których dostępność zależy od liczby i rodzaju przedmiotów pozostałych po zestrzeleniu potworków. Od ZYBEXa KULT różni się przede wszystkim lepszą grafiką oraz fabułą (ponieważ w ogóle ją posiada).

Masz do dyspozycji śmigłowiec wyposażony w 4 rodzaje broni (magazynki do nich uzyskujesz zbierając resztki po zabitych mutantach) oraz bomby. Gra składa się z ośmiu etapów. Pod koniec każdego walczymy z najstraszliwszym mutantem, który ginie dopiero po dużej ilości strzałów. Pod koniec każdego etapu przed wspomnianą walką ekran przedstawia tylko małe mutanty, skutecznie pozbawiające nas żyć (których ilość zwiększa się na kolejnych poziomach).

Tor lotu grup małych mutantów przypomina szybko i płynnie rozwijającą się na wietrze wstęgę.

Cechą charakterystyczną programu jest to, że został wykonany w grafice najwyższej rozdzielczości, dzięki czemu obiekty są bardzo dokładnie i starannie narysowane. Dobrze graficznie prezentują się poziomy bardziej jednorodnie opracowane (np. I – przedstawiający głównie budowlę antyczne; II – pustynia + oazy i piramidy; III – las + budowle współczesne i fragment Gdańska z Dworem Artusa – patrz ilustracja; V – planetaria, anteny satelitarne, nieco z science fiction). Na pozostałych etapach wyżej wspomniane elementy są ze sobą przemieszane, co nie było najszczęśliwszym pomysłem.

W trakcie gry słyszysz tylko efekty akustyczne wystrzałów, natomiast wstęp, zakończenie i przerwy między etapami są ilustrowane muzyką.

Na koniec każdego etapu otrzymujesz informację o bonusie za zebrane w locie elementy, których ilość, podaną w prawym dolnym rogu ekranu, mnoży się przez 1000.



Środkową część ekranu zajmuje obraz gry. Nad nią przesuwa się wskaźnik Twojego miejsca na tym etapie, dalej punktacja oraz ilość żyć.

W części dolnej (od lewej): cztery symbole dostępnych broni wraz z kontrolkami zapełnienia magazynków, radar obrazujący tor lotu zbliżających się stworów, wskaźnik zapełnienia luku bombowego i licznik zebranych nagród, punktowanych po przejściu etapu.

Informacje dodatkowe: SHIFT – zabijasz małe mutanty w polu widzenia, oczywiście poza stałym ostrzałem z helikoptera (nie działa na głównego mutanta). SELECT – zatrzymanie gry w dowolnym miejscu. OPTION – powrót na początek gry. STRZAŁ w joysticku – zmiana rodzaju broni.

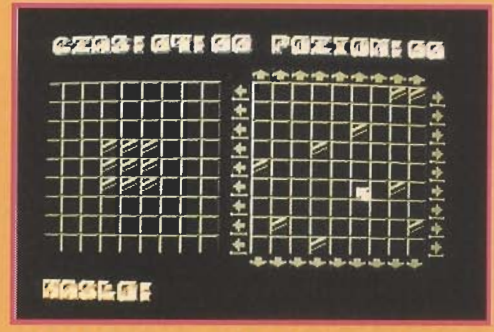
Krzychu i M&R



DŹWIĘK	85
GRAFIKA	90
ATRAKCYJNOŚĆ	80

OCENA: *Typowa gra zręcznościowa na przyzwoitym poziomie. Plus za intro i demo na końcu gry.*

Jeden z najpotężniejszych umysłów ziemskiego świata nauki prowadził eksperymenty ze sztucznym wytwarzaniem masy organicznej. Udało mu się odkryć wyjątkowo efektywny proces produkcji, który w krótkim czasie zapełnił wszystkie zbiorniki na terenie Instytutu.
W wyniku awarii reaktora atomowego w bezpostaciową maź zostało tchnięte życie. Sformowała się ona w odrażające, zmutowane potwory. Rozpoczął się upadek. Ludzkości nie pozostało wiele czasu.
W ostatnim rozpaczliwym odruchu skonstruowano i uzbrojono nowoczesny helikopter. Niestety nie było czasu na przetestowanie go. Do misji wybrano najlepszego z pilotów, świetnie wyszkolonego, ze znakomitym refleksem. Wybrano Ciebie. Stoisz przed szansą ocalenia ludzkości i zdobycia nieśmiertelnej sławy.



THINKER

MIRAGE • KASETA/DYSK • JOYSTICK

„Thinker to zestaw dwóch gier logicznych, wymagających wyobraźni i odrobiny zręczności. W obu grach generalną zasadą jest konieczność ułożenia elementów po prawej stronie ekranu zgodnie z wzorem po lewej.

Pierwsza z nich przypomina znaną kiedyś kostkę Rubika. Przesuwając (naprowadzając kursor na odpowiednią strzałkę i naciskając FIRE) pionowe lub poziome rzędy kwadratów, musimy doprowadzić do takiego układu elementów jak na wzorcu; na wykonanie zadania mamy oczywiście określony czas (wyświetlany na ekranie).

Druga natomiast to także znana zabawa – „przesuwanka". Pole, po którym się poruszamy, wypełnione jest (z wyjątkiem jednego, wolnego miejsca) kwadratami z określonym wzorem. Wykorzystując to puste miejsce, musimy tak poustawiać elementy, aby otrzymać obraz zgodny ze wzorcem.

• W obu grach ruchem kursora lub elementów sterujemy joystickiem albo myszką od ATARI ST (podłączoną do drugiego portu).

• Naciskając SPACE BAR możemy zmienić kształt kursora.

• Po ukończeniu każdego etapu gry podawane jest hasło umożliwiające rozpoczęcie gry od danego poziomu".

W obu grach u góry ekranu po lewej masz podany czas przewidziany dla danego poziomu, po prawej – nr poziomu, a na dole hasło, które pojawia się po pozytywnym ukończeniu poziomu dla wszystkich poza zerowym.

Do „Kostki Rubika" zamieszczamy hasła obok, natomiast przy „Układance" radzimy zapisać hasło, jeśli udało Ci się dojść do któregoś poziomu i chcesz później od niego wznowić grę. Celowo publikujemy tylko hasła do „Kostki Rubika", a do „Układanki" mamy w planie zrobić to dopiero wtedy, gdy któryś mocno zapalony nasz czytelnik skończy grę, a tym samym odcyfruje wszystkie hasła i prześle je do redakcji. Wówczas pojawią się w najbliższym numerze, sygnowane nazwiskiem ich „odkrywcy".

W zależności od poziomu masz inny układ do odtworzenia i inny czas (od 5 nawet do 15 minut).

Każdorazowe włączenie gry na danym poziomie daje co prawda ten sam układ w lewym kwadracie, ale inny układ startowy w prawym – tym, na którym pracujesz (jest po prostu losowy).

M&R

KOSTKA RUBIKA – kody:

1	CEPHEUS
2	AQUILA
3	LACERTA
4	MUSCA
5	ORION
6	CRUX
7	TELESCOPIUM
8	CYGNUS
9	LUPUS
10	OPHIUCHUS
11	PISCES
12	TRIANGULUM
13	FERRATUS
14	PEGASUS
15	ATARI 130XE

Rysiek



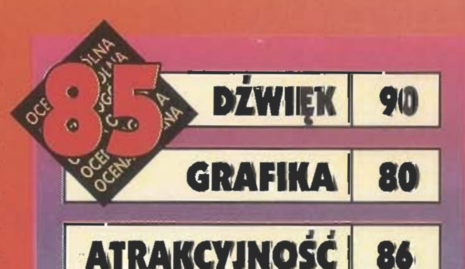
U235

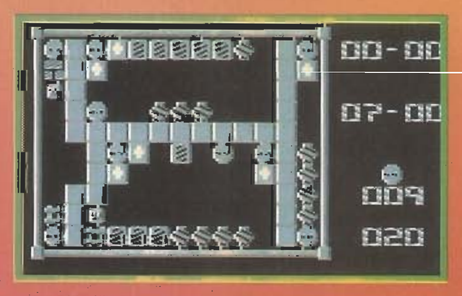
AVALON • KASETA/DYSK • JOYSTICK

Tekst informacyjny przesuwa się wstęgą na planszy tytułowej, (demo ciekawe, ale trudne do odczytania) i dlatego cytujemy: „Planeta Umhaar wkroczyła w erę atomową. Energia jądrowa jest jednak wykorzystywana w celach militarnych. Kongres Federacji Galaktycznej, zaniepokojony tym stanem uchwalił zniszczenie wszystkich zasobów promieniotwórczego izotopu uranu 235U, zmagazynowanych w bazach wojskowych planety Umhaar. Specjalny agent wysłany na planetę Umhaar, przez wymiar przedostaje się do magazynów i przy pomocy energii PSI powoduje przemieszczenie się przedmiotów znajdujących się w pomieszczeniu. Jednoczesne złączenie dwóch lub więcej kostek uranu 235U powoduje utworzenie masy większej niż krytyczna. Energia powstała w wyniku reakcji łańcuchowej zostaje bez wybuchu jądrowego przesłana przez nadprzestrzeń do Centralnego Banku Energii Federacji. Mieszkańcy planety Umhaar będą mogli z niej korzystać, gdy przestaną zagrażać innym.

Stosowanie: poruszanie elementów przy pomocy kursora w kształcie ramki. Uruchomienie kursora – przycisk fire.

Gra składa się z 10 poziomów po 19 plansz! Kolejność poziomów wybierana jest losowo. Po przejściu poziomu podany jest kod, który po wpisaniu decyduje o wyborze lub eliminacji poziomu.





Obok planszy z prawej strony ekranu: u góry – czas (godz., min.) poniżej – poziom i numer planszy poniżej – ilość cząsteczek promieniotwórczych do zniszczenia na tej planszy na dole – ilość żyć (pierwotnie 20 na danym poziomie – rozsądnie dobrane do stopnia trudności).

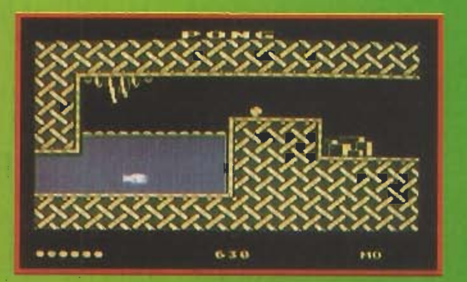
KODY:

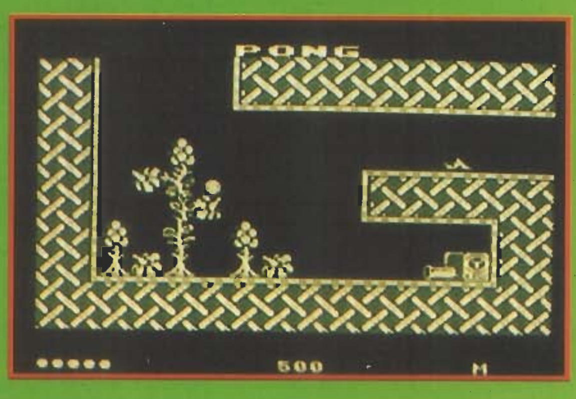
1	HAHA	6	GAJA
2	JALI	7	RORK
3	MARK	8	ONTA
4	KORA	9	SAND
5	PONT	10	AKAR

Rysiek

PONG

MIRAGE • KASETA/DYSK • JOYSTICK





W świecie Ponga najważniejsze były słowa. Przy pomocy słów mieszkańcy tego świata potrafili wykonywać wiele czynności i zadań, konstruować, produkować i przenosić przedmioty. Potrafili też poruszać się używając właściwych słów komunikacyjnych. Robili to używając specjalnych maszyn zwanych teleportami. Bardzo ważne było, aby nie pomylić nigdy słowa komunikacyjnego, gdyż mogłoby to okazać się zgubne. Gdy ktoś popełnił pomyłkę używając słowa tworzącego, nie było to specjalnie groźne – najwyżej zamiast kwiatka otrzymał kamień. Ale popełniając błąd przy korzystaniu z teleportu można było wpaść w większe tarapaty. Przekonał się o tym Pong, gdy wymówił słowo w zły sposób i zamiast u przyjaciela znalazł się w świecie, którego nie znał. Najgorsze było to, że nie działały tu jego słowa i nie potrafił wrócić do domu. Rozejrzał się ze strachem po tym dziwnym świecie. Pełno tu było niesamowitych roślin i okropnych stworów, ale okazało się, że... na szczęście dla niego, ktoś porozrzucał tu wiele pomocnych przedmiotów, (np. pozwalających Pongowi pływać w wodzie, czego wcześniej nie potrafił) oraz pięć tabliczek z zakodowanymi literami powrotnego słowa komunikacyjnego. Wyruszył więc, podskakując jak to Pong, na wędrówkę w poszukiwaniu szczęścia.

Gracz wciela się w postać tytułowego bohatera, musi spenetrować tajemniczy labirynt i odnaleźć pięć liter słowa powrotnego (w każdej grze mogą być one różne i znajdować się w różnych miejscach świata) i oczywiście wrócić do domu. W labiryncie oprócz tabliczek z literami znajdują się także teleporty służące do przemieszczania się (trzeba tylko poznać odpowiednie dla nich słowa komunikacyjne) oraz inne bardzo pomocne, albo wręcz niezbędne przedmioty, dlatego należy je skrzętnie zbierać.

Na ekranie oprócz części tajemniczego świata można zobaczyć liczbę Pongów „w zapasie", liczbę zdobytych punktów i kolejne znajdowane litery hasła.

Pongiem steruje się przy użyciu joysticka; przesunięcie do góry powoduje coraz mocniejsze odbijanie się „kulki", w dół-coraz słabsze, przesunięcie joysticka na boki powoduje ruch odpowiednio w lewo lub w prawo. Należy pamiętać, że Pong inaczej porusza się, gdy jest w powietrzu, na podłożu, czy też w wodzie.

Powodzenia!

TOM

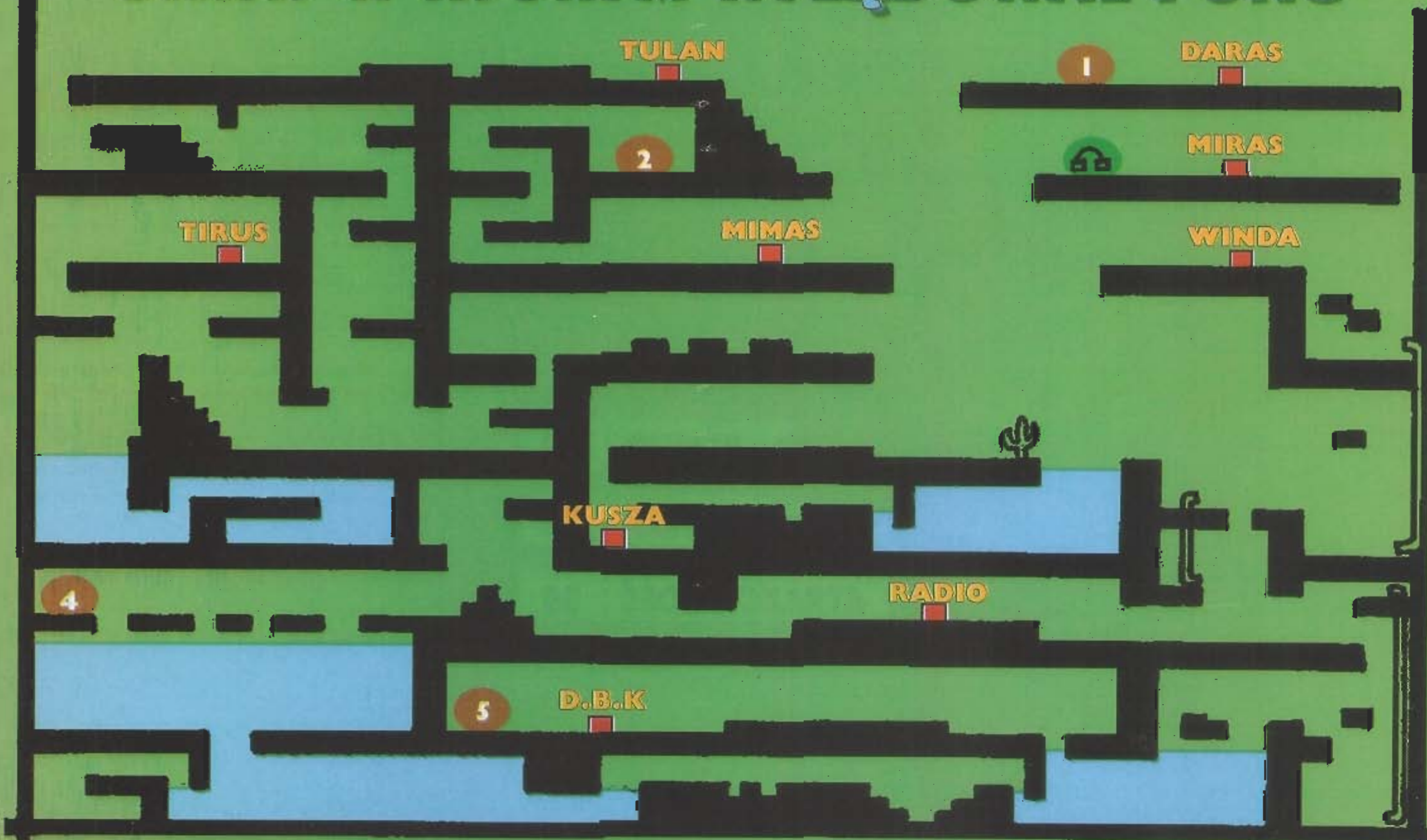


OCENA 82	
DŹWIĘK	10
GRAFIKA	88
ATRAKCYJNOŚĆ	80

OCENA: *Na szczególną uwagę zasługuje ładna grafika wysokiej rozdzielczości.*

UWAGA!
Na mapce zaznaczono punkty oraz hasła teleportacyjne. Kółeczka z cyferkami określają położenie poszczególnych elementów tajemniczego słowa.

ŚWIAT W KTÓRYM WYLĄDOWAŁ PONG



RASZYN 1809

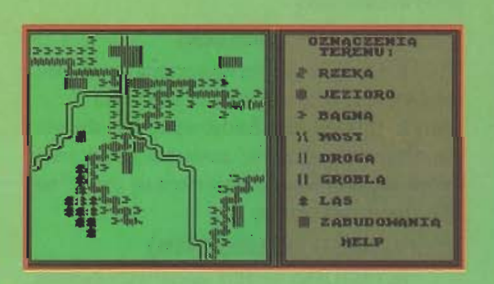
MIRAGE • KASETA/DYSK • KLAWIATURA



W 1807 roku na mocy układu pokojowego w Tylży pomiędzy cesarzem Napoleonem I a carem rosyjskim Aleksandrem powstało Księstwo Warszawskie złożone w większości z drugiego i trzeciego zaboru pruskiego. W 1809 roku wybuchła kolejna wojna francusko – austriacka i kraj ponownie znalazł się w niebezpieczeństwie.

Pomimo najszczerszych chęci, niewielkiego księstwa nie stać było na utrzymanie licznej armii, granic broniło tylko ok. 15.000 żołnierzy. 14 kwietnia 1809 roku VII korpus austriacki, w sile 32.000 żołnierzy, pod dowództwem Ferdynanda d'Este przekroczył granicę księstwa. 19 kwietnia 1809 roku 12.000 polskichżołnierzy pod dowództwem późniejszego marszałka Francji – księcia Józefa Poniatowskiego – stoczyło pod Raszynem zaciętą bitwę z przeważającymi siłami austriackimi.

RASZYN 1809 jest grą strategiczną opartą na wydarzeniach historycznych.



Pierwsza polska gra wojenna (strategiczna). Jej celem dla Austriaków jest wprowadzenie jednego ze swoich oddziałów do Raszyna, natomiast dla Polaków – niedopuszczenie do tego do godziny 21.00, czyli do końca gry (o godzinie 17.00 Austriacy otrzymują liczne posiłki).

Twoim przeciwnikiem może być komputer lub drugi gracz. Na początku musisz określić jego siłę (od −15 do +15) oraz wybrać scenariusz spośród następujących: historyczny, jeden z dwóch fikcyjnych lub losowy. W momencie rozpoczęcia gry masz na ekranie z lewej strony orientacyjną mapę terenu bitwy z dyslokacją oddziałów swoich i wrogich, na której migają punkty oznaczające omawiane po kolei oddziały. Z prawej strony pojawiają się nakładające się na siebie kolejne okienka informacyjne przy wyborze różnych opcji (np. meldunki oddziałów i ich potencjalne możliwości).

Po „odmeldowaniu się" wszystkich oddziałów (Twoich i austriackich) następuje faza ruchu gracza, a następnie faza ruchu komputera lub drugiego gracza.

Każdy oddział posiada określoną liczbę punktów ruchu (dla piechoty – 4, dla kawalerii – 6). W przeciwieństwie do piechoty, kawaleria nie może poruszać się



po lesie, rzece czy bagnach. Żadna z formacji nie może wykonać ruchu na jeziorze. Oddział, który przegrywa, ma odebrany ruch w tej kolejce.

Wyjaśnijmy kolejno opcje:

1/ Ruch – gdy ma być wykonany manewr którymś oddziałem, z prawej strony pokazuje się małe okienko ze strzałkami w cztery strony świata (nie możesz wyjść z terenu mapy i nie przekroczysz fizycznych na niej przeszkód).

2/ Formacja – do wyboru: gotowość, obrona lub atak.

3/ Raport – nazwa oddziału i jego cechy wyróżniające (siła, morale, formacja, teren działania).

Menu przewiduje również objaśnienie symboli oddziałów (swoich i wroga) i podanie ich liczby. Za dobry rezultat dla strony polskiej należy uznać przekroczenie granicy 300 punktów i obronienie Raszyna (przy opcji gry z komputerem).

Musisz okazać się być świetnym strategiem i w obliczu zmian sytuacji dokonywać wyboru właściwych opcji. Tę bitwę musisz wygrać, tak jak dokonał o się to tamtego pamiętnego dnia.

MIRKA





DŹWIĘK	78
GRAFIKA	80
ATRAKCYJNOŚĆ	95

OCENA: *Pierwsza polska gra wojenna, na zupełnie dobrym poziomie. Na uwagę zasługuje również ciekawie zaprezentowany rys historyczny.*

DESIGN MASTER

PETER FINZEL • DYSK
JOYSTICK/KLAWIATURA

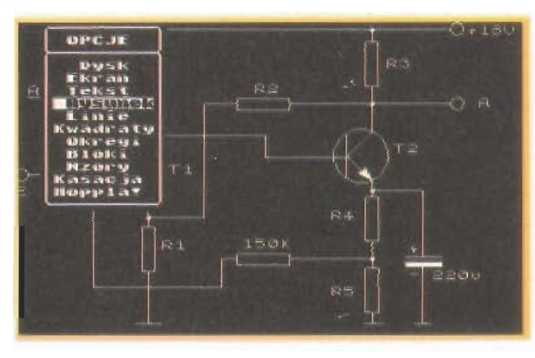
DESIGN MASTER v. 1.1 to bardzo dobry program graficzny na 800XL/130XE, pracujący w 8 trybie graficznym (320x160 pikseli). Wymagania sprzętowe: komputer + stacja dysków (ew. magnetofon) + monitor + joystick + drukarka (na dyskietce są zapisane standardowe kody do drukarek typu Epson, np. Star – istnieje także możliwość zdefiniowania kodów do innych drukarek).

DESIGN MASTER umożliwia wykonanie bardzo precyzyjnych rysunków technicznych, architektonicznych, schematów elektrycznych czy elektronicznych itp. Rysować można pisakiem o szerokości jednego piksela, wysokim, szerokim itp. Można bardzo łatwo rysować kwadraty, prostokąty, koła, wypełniać wybrane pola wzorami. Program dysponuje dwoma obrazami, które można jednocześnie wydrukować i w ten sposób powstaje jeden obraz o wielkości 320x320 pikseli.

Integralną częścią programu DESIGN MASTER jest HARDCOPY, który pozwala dostosować różne typy drukarek i wydrukować wykonany rysunek w dowolnej ilości egzemplarzy. Rysunki można oczywiście przechowywać na dyskietce i w każdej chwili po załadowaniu do komputera ponownie wydrukować, a w razie potrzeby przed wydrukowaniem dokonać poprawek.

Po naciśnięciu <START> nastąpi ładowanie i uruchomienie DESIGN MASTER, zaś po <SELECT> – ładowanie i uruchomienie HARDCOPY.

W każdym menu dokonujemy wyboru przy pomocy kursorów bez użycia <CONTROL>; start wybranej funkcji następuje po naciśnięciu <RETURN> lub FIRE joysticka (obok polskich nazw podajemy oryginalne niemieckie, o ile nie są uniwersalne, wielojęzyczne).



Pierwsze menu daje nam możliwość wyboru różnych funkcji, z tym że należy tu wyróżnić typowe funkcje graficzne (od 2 do 11) od odrębnych funkcji dyskowych (1); po wyborze tego ostatniego ukaże się odrębne MENU DYSKOWE, które omówimy później. Poniżej powierzchni rysunku znajduje się linia informująca o tym, który obraz (1 lub 2) widzimy na ekranie, jakim kolorem rysujemy (0,1 lub 2), wygląd pisaka oraz podaje, która funkcja jest aktualnie realizowana.

Podamy teraz najistotniejsze informacje n. t. funkcji graficznych:

1. OBRAZ (BILD)

Program DESIGN MASTER pracuje na dwóch obrazach, z których oczywiście tylko jeden widzimy na ekranie (linia informacyjna podaje nam który). Wybór OBRAZ umożliwia przejście do drugiego obrazu.

2. TEKST

Ten wybór umożliwia pisanie na powierzchni rysunku. Po starcie programu piszemy zestawem DM. FNT. Pozostałe zestawy znaków wybieramy w MENU DYSKOWYM. Możemy dokonać wyboru między pismem prostym (normal), skośnym (kursiv) i dużym (fett). Po wyborze rodzaju pisma ukazuje się dodatkowe pod–Menu podające wysokość oraz szerokość w skali od 1*1 do 7*7 (dla pisma prostego i skośnego – skala 1:1; dla dużego można dobierać wielkości większe). Znak pisma jest pisany w prawo i w dół od kursora. Dla dokładnego umiejscowienia znaków pisma należy przed pisaniem przejść do wyboru RYSUNEK, aby móc dokładnie ustalić punkt wyjściowy dla pierwszego znaku. Po każdym <RETURN> kursor przechodzi na początek następnej linii pisma.

3. RYSUNEK (FREIHAND)

Opcje: kolor, pisak, lustro, kratka, zoom, kursor. Możemy używać 3 kolorów: czarny: 0, biały: 1, invers: 2 (są to oznaczenia podawane w linii informacyjnej) i różnych pisaków (pinseli) oraz pokrywać rysunek sprayem. Istnieje też możliwość skorzystania z lustra (spiegel). Ta opcja umożliwia rysowanie lustrzanych odbić według wybranej osi; jej wygląd widzimy w linii informacyjnej. Opcja ZOOM jest specjalnie przydatna dla dokładnego rysowania pojedyńczymi pikselami. Obraz jest czterokrotnie powiększony, szybkiego poruszania się po obrazie dokonujemy joystickiem, a wolnego i dokładnego – kursorami. W czasie rysowania możemy w każdej chwili przejść do Menu: <START> – WYBÓR <SELECT> – OPCJE

4. LINIE

Ten wybór umożliwia szybkie rysowanie linii joystickiem lub kursorami.

5. KWADRATY (RECHTECK)

Ten wybór umożliwia rysowanie prostokątów.

6. OKRĘGI (KREISE)

Rysowanie okręgów

7. BLOKI

Jest to funkcja pozwalająca na "wykrojenie" (russchneiden) pewnej części obrazu, obrócenie (verdrehen) o wielokrotność 90 stopni i przeniesienie (einklessen) w inne miejsce obrazu. Jeżeli w pod–Menu wybierzemy OBRÓCENIE, to po <RETURN> lub FIRE nastąpi obrócenie prostokąta o 90 stopni; można tę funkcję wywołać 2 lub 3 razy, a wtedy nastąpi obrócenie o dalsze 90 stopni, czyli w sumie o 180 lub 270 stopni. (Obrócenie należy oczywiście wykonać przed wstawieniem!)

8. WZORY (FUELLEN)

Każdą figurę rysunku ograniczoną liniami możemy wypełnić wzorami (jednym z sześciu lub czerń–leer czy biel–voll). Bardzo ważne jest, aby była ona rzeczywiście „szczelnie" zamknięta, gdyż w przeciwnym wypadku wybrany wzór może się „rozlać" po całej powierzchni rysunku.

9. KASACJA (LOESCHEN)

Po <RETURN> lub FIRE nastąpi wyczyszczenie ekranu.

10. HOPPLA!

Kasuje ostatnio wykonaną funkcję.

11. DYSK:

Menu dyskowe umożliwia skorzystanie z kilku opcji:

PROJEKTOWANIE (ZUM BILD) - nie wymaga komentarza.

SPIS ZBIORÓW (DISK INHALT) - ukazuje nam spis zbiorów (File) dyskietki znajdującej się w stacji dysków.

OBRAZ Z DYSKU (BILD LADEN) - ładuje do pamięci komputera obraz nagrany na dyskietce.

OBRAZ NA DYSK (BILD SPEICHERN) - służy, do przechowania obrazu na dyskietce.

WYBÓR PISMA (ZEICHEN LADEN) - wszystkie zestawy rodzajów pisma mają postać: *. FNT.

Można używać dowolne, ale nie jednocześnie.

Kolejne trzy funkcje takie jak dla DOS-a: ODBEZPIECZYĆ (ENTSICHERN) = UNLOCK, FORMATOWANIE (FORMATIEREN!) = FORMAT, KASOWANIE (LOESCHEN) = DELETE.

WYJŚCIE (BEENDEN) – oznacza koniec programu i przejście do pierwszego wyboru. Mamy wtedy możliwość wyboru drugiego programu:

HARDCOPY

Jeżeli poprzednio wykonałeś jeden lub też dwa obrazy w programie DESIGN MASTER, to zostały one utrzymane w pamięci komputera i możesz je jeszcze raz obejrzeć przed wydrukowaniem (i ewentualnie dokonać niezbędnych poprawek). Po wyborze opcji OBRAZ WYDRUKOWAĆ (BILD AUSDRUCKEN) możesz zdecydować, który obraz (bild), czy też obydwa (beide) będziesz drukować. Po wyborze OBYDWA nastąpi wydrukowanie obrazów 1 i 2 połączonych w jeden.

Wysokość (hoeche) czyli wielkość pionowa drukowanego obrazu może być wybrana dla każdej drukarki 10-calowej.

Szerokość (breite) podwójną (doppelt) i potrójną (dreifach) można wybrać tylko dla drukarek o odpowiedniej długości wałka.

Po pytaniu o kody drukarki (bit-map code) możemy wpisać inne wartości dla kodów sterujących (trzeba jednak zaznaczyć, że zmiana kodów sterujących wymaga skorzystania z instrukcji danej drukarki).

M&R

W ODPOWIEDZI NA LISTY

Myszka do ATARI XL/XE

Myszka do małego Atari to zagadka i często problem, przed jakim stają użytkownicy tego komputera. Powodem tego jest zapewne fakt, że wszystkie obecne na rynku komputery, z 8 bitowym C-64 włącznie, mają specjalnie dla siebie produkowane myszki. Aby wyjaśnić cały problem, należy cofnąć się o kilkanaście lat. W połowie lat 70-tych, kiedy opracowywano komputery takie jak Atari, Commodore czy Spectrum, o myszkach jeszcze nikt nie myślał; mało tego – nawet aby podłączyć joystick do Spectrum czy IBM-a, należało kupić specjalny interface. Dopiero w latach 80-tych doceniono zalety, jakie ma posługiwanie się myszką i nowe komputery, takie jak Amiga czy Atari ST, mają ją w podstawowym wyposażeniu i jej używanie jest równie proste jak posługiwanie się joystickiem w naszym Atari. Ale, jak już wspomniałem, myszka w Amidze czy Atari ST była brana pod uwagę podczas projektowania komputera. Skąd jednak myszki w starszych konstrukcjach, jak IBM czy Commodore C-64? Droga do odpowiedzi na to pytanie i rozwiązanie problemu myszki do komputera 8-bitowego wiedzie przez powiedzenie, że każdy komputer jest tak mądry jak program, który nim steruje. Do komputera można podłączyć telefon, kolejkę elektryczną, pióro świetlne czy wreszcie dowolną myszkę; problem w tym, aby komputer potrafił obsługiwać „nietypowe" dla niego urządzenie. W przypadku telefonu czy kolejki elektrycznej potrzebne jest jeszcze specjalne urządzenie, tak zwany interface (czytaj: interfejs), ale kiedy to co chcemy podłączyć ma wtyczkę taką jak np. joystick (a takie wtyczki posiadają myszki od Amigi, Atari ST czy C-64), to problem jest tylko w tym, aby program na Atari potrafił myszkę wykorzystać. Jeżeli program nie jest przystosowany do myszki, to efekt będzie taki sam, jak np. podłączenie w grze dla jednej osoby joysticka do drugiego gniazda, czyli tak jak byśmy go wcale nie podłączyli. W tym momencie dochodzimy do najsmutniejszej części tego felietonu, bo spośród kilku tysięcy programów znanych redakcji, jakie przez ponad 10 lat tworzono na całym świecie, tylko w jednej grze logicznej pt. Shanghai można wybrać z menu programu opcję „ST mouse" i po podłączeniu myszki od 16-bitowego brata poznać komfort, jaki daje ona w tego typu programach. Jednak problem ten można potraktować jako opóźnienie w temacie, gdyż w ubiegłym roku polscy programiści z grupy Our Soft tworząc wersję na Atari znanego superprzeboju „Operation Wolf" – gry jakby stworzonej do posługiwania się myszką – umieścili w programie możliwość podłączenia myszki od Amigi lub Atari ST. Niestety – poza firmą MIRAGE Software, której programy wykorzystują mysz takie, jak „Operation Blood", czy kontynuacja gry pt. „Special Forces", program do obsługi Video Interface'u, czy wpisywanie rekordu w grze „Bank Bang" i kolejnych planowanych grach i programach użytkowych – żadna z polskich firm wydających gry na Atari (do momentu napisania tego artykułu) nie wykorzystała myszki do obsługi swoich gier czy programów użytkowych, choć wiele z nich aż się o to prosi. Dla niewtajemniczonych wyjaśnię, że problem nie jest trudny nawet dla średnio wtajemniczonych programistów. Dlatego jako redakcja apelujemy – niech Atari nie będzie gorsze od Commodore, gdzie od kilku lat tworzy się programy na myszkę. Myszki do C-64 produkuje kilka firm na świecie, są one jednak droższe i gorsze od tych do Amigi czy Atari ST, dlatego nie zachęcamy do ich wykorzystywania.

QUBA

DARKNESS HOUR

AVALON • KASETA\DYSK • JOYSTICK

„Od czasu, kiedy w Twoim kraju rozpoczął swe panowanie okrutny Mag, podstępnie pozbawiając Cię korony, państwo Twe zaczęły nawiedzać przeróżne klęski. Twój lud był przerażony, a kraj podupadł. Na dodatek dusze wszystkich wiernych Ci rycerzy zły Mag zaklął w motyle i porozrzucał po całej krainie. Jeżeli odnajdziesz je wszystkie, to masz szansę uwolnić rycerzy oraz przywrócić ład i porządek w państwie. Oczywiście czeka na Ciebie wiele przeszkód. Pamiętaj! Dusze są widoczne tylko w ciemnościach, a więc spiesz się, do świtu niedaleko. Może uda Ci się ocalić Twój lud."



DŹWIĘK	80
GRAFIKA	90
ATRAKCYJNOŚĆ	80

OCENA: *Dobra gra labiryntowo zręcznościowa z ładną grafiką. Bardzo ciekawie rozwiązany upływ czasu.*

Gra ma trzy poziomy o różnej grafice. Na każdym z nich masz do odczarowania pięciu rycerzy (zaklętych w motyle). Po zabiciu sługi Maga i zdjęciu zaklęcia z rycerza ten pierwszy ożywa i musisz być przygotowany do ponownego rzucenia weń nożem, a więc stanąć twarzą do niego. Zamknięte drzwi otwierasz znalezionym kluczem i po ich otwarciu szukasz następnego. Na każdym poziomie natkniesz się na platformy do teleportu, które przeniosą Cię w inne miejsce tego samego poziomu. Również na każdym poziomie trafisz na kępy morderczych traw, na które nie wolno wejść, bo tracisz życie.

Uwaga! W tej grze najistotniejszy jest CZAS – masz go bardzo mało! Dużo mniej istotnymi przeciwnikami są słudzy Maga, do których powalenia wystarczy jeden rzut nożem.

M&R



- *ilość żyć (masz ich cztery)*
- *czas (znikający księżyc robi miejsce wschodzącemu słońcu)*
- *punktacja (10 punktów za zabicie sługi Maga, 100 – za odczarowanie rycerza)*
- *ilość posiadanych kluczy*
- *liczba odczarowanych rycerzy*

HELIX

MIRAGE • KASETA/DYSK • JOYSTICK

„Jest rok 90-ty przed narodzeniem Chrystusa. Cała Halia podbita jest przez Krymian... Cała?... No!... prawie cała; jest taka jedna maleńka osada, gdzie nieugięci Halowie wciąż jeszcze stawiają opór najeźdźcy. A legioniści z krymskich garnizonów stacjonujących w pobliskich warowniach nie mają łatwego życia. W obozie jest kilku wspaniałych Halów, którzy nie pozwalają spokojnie spać Krymianom.

Helix, bohater tych przygód; mały wojownik, sprytny i bystry, mózg i prawa ręka wodza wioski, bez wahania podejmuje się każdej niebezpiecznej misji.

Opalix, najwierniejszy druh Helix'a; posiadający nadludzką siłę, ale i nadludzki apetyt, zawsze gotów do przygody, bijatyki i... jedzenia.

Paranokomix, najmądrzejszy z mędrców; zbiera różne zioła i parzy wywary, które dają ogromną siłę. Jego smakołyki pozwalają wiosce Halów przetrwać i bez kłopotów odeprzeć wściekłe ataki doprowadzonych do ostateczności Krymian. Można by wymienić jeszcze wielu dzielnych wojowników, ale nie ma sensu, gdyż w tej przygodzie nie odgrywają oni żadnej roli.



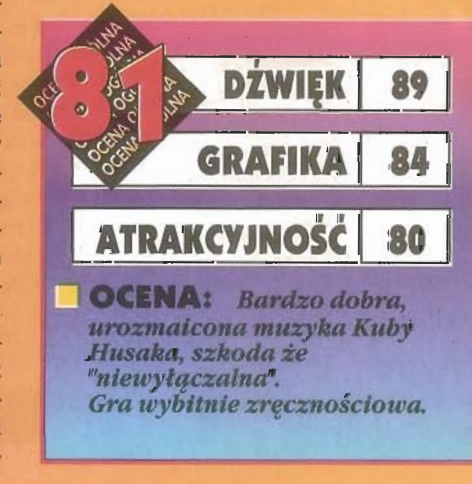
Uwaga! Uwaga! Uwaga! Za chwilę finał!!!

Oto nad osadą zawisła czarna chmura, przebiegli Krymianie sprowadzili na pomoc Wielkiego Maga Nocy, złego druida, który włada siłami ciemności. Mag używając swej mocy uwolnił siły ciemności, zamykając w trumnie w lochach starego zamczyska czar szczęścia i światła. Zapanowała zaraza, zwiędły wszystkie zioła i Paranokomix nie ma z czego parzyć swojego tajemniczego napoju siły; wiosce grozi zagłada, śmierć z rąk już prawie triumfujących Krymian. Ostatnią szansą dla Halów jest wyprawa zawsze bohaterskiego Helix'a. Wyruszył on samotnie, aby przemierzyć 100 niebezpiecznych komnat starego zamczyska i uwolnić zaklęte czary. Helix musi wykazać się sprytem i zręcznością, w zamku znajdzie wszystkie potrzebne rekwizyty, miecze, klucze, butelki z wodą, kielichy z nektarem, ale także czekają na niego żarłoczne robaki, znikające mosty i pułapki. Niestety, jak to w czarodziejskim zamku, każdy klucz może otworzyć dowolne drzwi tylko jeden raz i tylko na chwilę; gdyby Helix chciał przez nie przejść ponownie, musi użyć kolejnego klucza. Powodzenia! Sterowanie postacią Helix'a standardowo przy użyciu joysticka."

Wstęp do objaśnień do gry coś nam znajomego przypomina... Któż z nas nie miał w ręku choćby jednego tomiku starego, poczciwego „Asterixa"?

Kilka uwag, które pomogą Ci w grze: Chodzisz po ziemi, albo po zawieszonych podestach (nie stąpnij na zapadnię, którą odróżnisz po grafice). Jeśli masz zebrane jakieś przedmioty, umożliwią Ci przejście przez ogień i nie lękasz się stworów pełzających (wykorzystane przedmioty tracisz). Napotkasz też znikające podesty rozwieszone nad wodą (często strzeżone dodatkowo przez pełzające stwory). Jeśli wracasz do komnaty, w której już byłeś, wszystkie jej elementy mogące Ci zaszkodzić są z powrotem na swoim miejscu. Natomiast nie wracają na miejsce użyteczne dla Ciebie przedmioty zebrane i zużyte.

M&R



DŹWIĘK	89
GRAFIKA	84
ATRAKCYJNOŚĆ	80

OCENA: *Bardzo dobra, urozmaicona muzyka Kuby Husaka, szkoda że "niewyłączalna". Gra wybitnie zręcznościowa.*

MAGIA KRYSZTAŁU

ASF • KASETA/DYSK • JOYSTICK

„Na kamiennych stopniach Granitowej Wieży sunęła ciemna, zakapturzona postać. Stopy obute w miękkie ciżmy niosły owiniętą w płaszcz sylwetkę. Gdy czarny kształt osiągnął szczyt schodów, z fałdów płaszcza wysunęła się długa, pomarszczona dłoń i pewnym ruchem odrzuciła kaptur odsłaniając siwą głowę. W drżącym świetle pochodni ukazała się męska twarz o regularnych rysach z orlim nosem i gorejącymi oczami. Mężczyzna pchnął ciężkie dębowe drzwi, które rozchyliły się bezszelestnie ukazując mroczne wnętrze komnaty.

Tannatos przekroczył próg i wszedł do wnętrza. Niedbały gest wykonany prawą ręką i drzwi za jego plecami zamknęły się samoistnie równie cicho, jak chwilę wcześniej zostały otwarte. Kolejny gest i w komnacie zapłonęły wszystkie świece. Podszedł do pulpitu, na którym spoczywała pokryta znakami runicznymi księga. Obok niej położył wydobyty z sakwy ogromny nie oszlifowany kryształ. Jego ruchy były spokojne i pewne, jednak serce przepełniała obawa. Wiedział, że jest największym z żyjących magów, lecz spoczywający teraz na pulpicie klejnot budził w nim lęk. Wiedział, czym był ten przedmiot, nie znał jednak pełni jego mocy i nie miał pojęcia jak ją wykorzystać.



Z wiszącej na ścianie półki wziął niewielki kawałek kredy i pochylony zaczął kreślić na podłodze pentagram. Rysując kolejne linie wypowiadał cicho najpotężniejsze znane sobie zaklęcia ochronne. To był jedyny sposób osiągnięcia władzy nad Kryształem Przemian: wezwać demona i uwięzionego między ramionami pięcioramiennej gwiazdy zmusić do udzielenia informacji. Tannatos wzywał demony wielokrotnie, tym jednak razem zwykły szatan nie wystarczał. Wiedzę o tak potężnym Magicznym Przedmiocie jak Kryształ Przemian mógł posiadać tylko Syrylak – Książe Pieczęci i Władca Siódmego Kręgu.

Kiedy wypowiedział kończące inwokację imię demona, nagły podmuch wiatru rozwarł okiennice i strącił ustawione na stole przedmioty.

W chwili, gdy w centrum pentagramu pojawił się otoczony kłębami dymu stwór, złoty kandelabr upadł na jedno z ramion wyrysowanej na posadzce gwiazdy przerywając linię i łamiąc moc wiążącą demona. Tannatos zamarł. Blade wargi demona odsłoniły zakrzywione kły i wypowiedziały trzy słowa w Zapomnianej Mowie. Obie postacie: człowieka i potwora w jednej chwili pochłonęła pustka. Mag poczuł ogarniającą go niemoc. Jego ciałem targnął rozdzierający ból. – Ten ból towarzyszył będzie Ci zawsze! – słyszał z oddali śmiech demona – Gdyż takie jest istnienie, tam gdzie Cię posyłam!... odesłany... w otchłań... Kręgu Piekieł. – Słyszane zdania rwały się w ogarniętym cierpieniem umyśle Tannatosa.

Zesłany do piekieł Czarnoksiężnik cierpiał potworne katusze. Zobaczył rzeczy ohydne, doświadczył bólu nie dającego się porównać z niczym. Poznał strach większy od strachu przed śmiercią. Wiele razy znajdował się na krawędzi utraty zmysłów. Przed szaleństwem broniła go tylko wciąż podsycana nienawiść i pragnienie zemsty.

Przez dwa tysiąclecia poszukiwał sposobu ucieczki z Otchłani.

W 1967 roku uwięzienia Tannatos odnalazł Wrota Piekieł. Przekroczył je potężniejszy niż kiedykolwiek, gotów wywrzeć zemstę na Syrylaku. Gdy znalazł się w normalnym świecie opuściło go towarzyszące mu od wieków cierpienie. Teraz mógł wreszcie odpocząć. Położył się na zimnej skale i zasnął. Ocknął się leżąc na podłodze podziemnej groty.

Tu rozpoczyna się jego wędrówka, której celem jest twierdza opanowana przez Syrylaka. Wykorzystując wiedzę zdobytą w Otchłani musi przebyć podziemne jaskinie, zaklęty las, oraz przepłynąć podwodny świat Mrocznego Jeziora, by wreszcie stanąć u wrót zamku demona. Później przyjdzie czas zemsty.

MAGIA KRYSZTAŁU jest typową grą przygodowo-zręcznościową. Wytrawnym graczom może skojarzyć się z MIECZAMI VALDGIRA – nic dziwnego, gdyż grafikę i scenariusz stworzyły te same osoby. Nie znaczy to jednak, że jest podobna – wprost przeciwnie. Posiada bardziej urozmaiconą grafikę i lepiej dopasowany dźwięk. Animacja postaci wyjątkowo płynna, również jest bardziej urozmaicona. Mag schyla się by podnieść przedmiot, wykonuje gesty rękami podczas rzucania zaklęć, a nawet mamrocze pod nosem jakieś nieokreślone przekleństwa w czasie gdy stoi nieruchomo. Świat gry jest zamieszkały przez kilka gatunków złośliwych istot, które utrudniają (często skutecznie) dotarcie do celu. Są one duże i dobrze animowane.

Za najpoważniejszą wadę programu można uznać fakt, że Tannatos nie posiada żadnego sprzętu ochronno-zaczepnego i aby ujść śmierci musi wprawiać się w sztuce uników.

W zamian za to gra ofiaruje nam sporo tajemnic do rozwikłania. Teren jest wprost usiany różnorakimi przedmiotami. Większość z nich wydaje się całkowicie nieprzydatna. Istnieją jednak pewne istoty, które w zamian za pozornie bezwartościowy przedmiot chętnie dadzą coś niezbędnego Tannatosowi do wykonania planu. Na przykład Leśny Dziadek, z wdzięczności za ofiarowaną mu szyszkę, podzieli się z Tobą posiadanym złotem, a złoto... przyda się później.

Szczegółowego opisu nie podam (mapa plus opis już wkrótce - red.). Postaraj się sam znaleźć i zniszczyć demona. Satysfakcja będzie bez porównania większa, a jeżeli Ci się nie uda... Cóż, powodzenia!"

N.N.

OCENA 84	
DŹWIĘK	82
GRAFIKA	82
ATRAKCYJNOŚĆ	85

OCENA: *Bardzo dobry scenariusz przyzwoitej gry labiryntowo-przygodowej. Szkoda, że dobra muzyka nie jest pomysłem autora.*

DOBRE RADY DLA NIECIERPLIWYCH!

- *nie kody, a zdrowy rozsądek każe korzystać z oryginału*
- *aby dokonać transformacji niezbędne są drogie kamienie*
- *czas nie jest istotny, więc myśl, a nie śpiesz się*
- *na początku musisz się napracować i narozbijać*
- *potem czeka Cię etap zbieractwa i kombinowania*
- *tylko amulet pozwala używać wywaru przeciw Syrylakowi*
- *jeżeli te rady Ci nie wystarczyły, poczekaj na opis*
- *... już wkrótce razem z mapą!*



INFILTRATOR



US GOLD • DYSK • JOYSTICK+KLAWIATURA

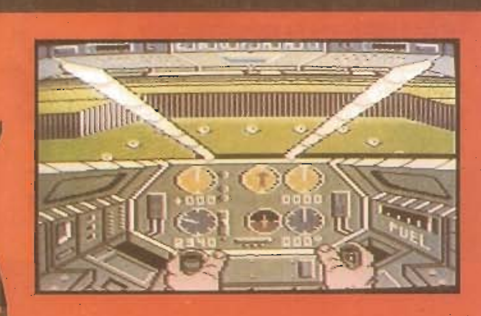
„Potrzebujemy Cię Jimbo-Baby! Cały świat jest w wielkim niebezpieczeństwie i tylko super żołnierz, as pilotażu helikopterowego, ekspert balistyczny, znakomity inżynier, neurochirurg, policjant, aktor filmowy, gwiazda rock'a, poszukiwacz i wydobywca, motocyklista światowej klasy, ekspert karate, czyli tylko ktoś taki jak Ty, ma szansę uratowania świata, a zadanie przecież nie jest łatwe...”

Infiltrator – to właśnie Ty: obdarzony wspaniałymi cechami super-mana, które predestynują Cię do spełnienia jedynej w swoim rodzaju misji. Wiadomość, która do Ciebie dotarła, brzmiała niepokojąco. Wiedziałeś o jednym – to zapewne znowu ten przeklęty MAD LEADER. „Nie ma innego wyjścia – trzeba znowu wkroczyć do akcji” i niczym w co wieczornym serialu filmowym samotnik musi rozpocząć bój o uratowanie świata... Misja rozpoczyna się w Twojej bazie (Home Base). Twoje pierwsze zadanie jest właściwie w pełni zrozumiałe, musisz opuścić bazę i tocząc boje w przestrzeni powietrznej przedostać się do centrali Mad Leader'a, aby przejść do kolejnego etapu Twojej misji czekającego Cię na ziemi. Do swojej dyspozycji masz wspaniały helikopter, dostosowany do spełniania zadań, jakie przed Tobą stoją. Najnowszy model helikoptera WHIZBANG GIZMO DXH-1 ATTACK CHOPPER został wyposażony w specjalne urządzenia opracowane przez firmę WHIZBANG ENTERPRISES, między innymi: * Podwójny turbinowy silnik pulsatorowy do napędu łopat wirnika głównego, (pozwala na uzyskanie prędkości do 450 węzłów) * Cztery pociski typu powietrze-powietrze Whizbang Waster * Dwa 20-milimetrowe działka szybkostrzelne Whizbang Whizzer * System flar magnezowych przeciwko pociskom naprowadzanym termicznie * System radarowego rozpraszania przeciwko pociskom sterowanym dźwiękiem * Turbo doładowarkę typu Whizbang Whomper * Super wyrafinowany system komunikacji * System sterowania i kontroli obsługiwany przez komputer * Specjalny system wyciszania pracy silników Whizbang Whisper (UWAGA: jeśli wgrywasz nową dyskietkę po raz pierwszy, staje przed Tobą zadanie nr 1 – I etap gry – które musisz wykonać, zanim przejdziesz do następnych. Jeżeli ten I etap masz już za sobą, zostało to odnotowane i następnym razem możesz dokonać wyboru, który z etapów będziesz pokonywał). I etap Twojej misji jest dwustopniowy: polega na doleceniu do campu Mac Leadera, wylądowaniu i wykonaniu zadania na ziemi. Pewną ręką (i głową oczywiście) musisz poprowadzić swój helikopter od startu do lądowania, korzystając (lub nie) z automatycznego wyszukiwacza kierunku (ADF). Ale to nie wszystko, bowiem w trakcie lotu czekają Cię dodatkowe atrakcje w postaci spotkań powietrznych, które mogą być trojakiego rodzaju – albo swój, albo wróg, albo szaleniec. Ponieważ nigdy nie masz pewności, na którego z nich się natknąłeś, więc najbezpieczniej jest zareagować pierwszemu i wykazując się refleksem nadać prośbę o identyfikację (Request ID). Jeżeli nie zdążysz i taką prośbę usłyszysz w swoich słuchawkach, nie pozostaje Ci nic innego, jak nadanie w odpowiedzi „na wyczucie” jednego z dwóch kodów – „Infiltrator” – dla przyjaciół lub „Overlord” – dla wrogów. Jeżeli podasz nieprawidłowy identyfikator, zostaniesz niezwłocznie zaatakowany. Jeden z was będzie musiał zginąć. Natomiast biada Ci, jeżeli spotkasz na swojej drodze jednego z szaleńców. Kilku z Infiltratorów, którzy latają już dość długo w przestworzach, postradało pamięć i zmysły. Teraz krążą nie pamiętając i nie rozpoznając kodów. Oni zawsze atakują i musisz niestety walczyć ze swoimi sprzymierzeńcami. Ponieważ lądowanie jest trudnym elementem pilotażu, należy postępować dokładnie według instrukcji (pamiętając, że przed podejściem do lądowania na wrogim terytorium musisz włączyć układ wyciszania pracy silników). Gdy już wylądujesz, nie próbuj obracać się, skręcać czy przyspieszać, gdyż rozbijesz helikopter! Należy pamiętać, że latanie helikopterem nie należy do zadań łatwych. Co prawda Whizbang GIZMO DHX-1 ATTACK CHOPPER został tak zbudowany, aby możliwie ograniczyć niebezpieczeństwo, jednak nadal na pilota czeka ich wiele. Dlatego też producent nie może brać odpowiedzialności za to, co wydarzy się w czasie misji. Oto najczęściej spotykane powody nie ukończenia zadania: * nieprawidłowy start * nieprawidłowe lądowanie * zbyt wiele uszkodzeń * uszkodzenie silnika przez nieprzyjacielskie pociski * przegrzanie oleju (nadużycie Turbo) * przegrzanie akumulatorów (zbyt duża prędkość) * brak paliwa * wiele innych dziwnych i nieprzewidzianych okoliczności Kiedy wylądujesz, zmieni się widok na ekranie. Znajdziesz się na ziemi, gdzie czeka na Ciebie wcale nie mniej wrogów niż w powietrzu. Uniknięcie spotkań z nieprzyjaciółmi jest najlepszą drogą do sukcesu. Celem jest wypełnienie misji opisanej w tajnym liście na początku (rozkaz jest inny dla każdego poziomu gry) – nie dając się złapać czy zabić i oczywiście przed upływem wyznaczonego czasu. Jeżeli zawiedziesz pięciokrotnie, zakończysz grę. Gra składa się z trzech coraz to trudniejszych misji. Jeżeli uda Ci się zakończyć pierwszą z nich, dopiero możesz przystąpić do następnej. W czasie swej ekspedycji na ziemi masz limitowany czas przebywania, ale posiadasz także kilka przedmiotów, które mogą okazać się bardzo pomocne (patrz ekran posiadania – Inventory). Naciśnięcie 'FIRE' spowoduje użycie aktualnie zaktywizowanego przedmiotu. Przedmiot, który jest w danym momencie zaktywizowany, wyświetlany jest w dolnej części głównego ekranu. Tylko odpowiednie gospodarowanie posiadanymi przedmiotami może doprowadzić Cię do szczęśliwego końca. W dolnej części ekranu znajdują się cztery komunikaty dotyczące stanu posiadania: Spray – ilość gazu usypiającego jaką zużyłeś Grenades – liczba rzuconych granatów usypiających Explosives – ilość rozmieszczonych ładunków Film – ilość wykonanych zdjęć Zapamiętaj! Możliwy jest także bardzo szybki dostęp do wszystkich przedmiotów. Zamiast przechodzić do ekranu stanu posiadania i wybierać joystick'iem przedmiot do zaktywizowania, wystarczy w czasie gry na głównym ekranie użyć odpowiednich



DŹWIĘK	85
GRAFIKA	96
ATRAKCYJNOŚĆ	92

OCENA: *Jeden z najlepiej opracowanych programów. Łączy w sobie elementy gier symulacyjnych, zręcznościowych i przygodowych.*



klawiszy. Spotykani gwardziści i strażnicy są fanatycznie przywiązani do Mad Leader'a. Bez przerwy patrolują oni cały teren bazy. Jeżeli spotkasz któregoś z gwardzistów, poprosi Cię o dokumenty. Gdy coś okaże się nie w porządku, natychmiast podniesie alarm i pozostali strażnicy rozpoczną polowanie na Twoją osobę. Zanim tak się stanie, należy użyć gazu usypiającego. Gdy później strażnik się obudzi, zapomni o wszystkim, co było wcześniej, ale lepiej oddalić się z tego miejsca jak najszybciej. To, co mówią do Ciebie gwardziści, ukazuje się w dolnej części ekranu. Wewnątrz budynku będziesz poruszał się pomiędzy salami używając granatów gazowych, kart kredytowych i innych znalezionych lub posiadanych przedmiotów. Wędrowanie po różnych piętrach tego samego budynku jest możliwe dzięki windom. Mogą okazać się pomocne także różne przebrania. Gdy wejdziesz do budynku, w dolnej części ekranu pojawi się niewielka mapa (jego plan). Pokój, w którym aktualnie się znajdujesz, zostanie zaznaczony przez migający sześcian. Wszystkie pokoje zostaną przedstawione jako niewielkie pudełka z zaznaczonymi drzwiami. Wchodząc do nowego pokoju, nanosisz go na ten częściowy plan. Powinieneś przeszukać każdą ze znalezionych skrzyń, choćby wydawały Ci się puste. Przed wejściem do pokoju ochrony trzeba zdeaktywizować wszystkie zabezpieczone drzwi (w tym celu musisz najpierw znaleźć kartę bezpieczeństwa – security card). Gdy uda Ci się już wypełnić misję naziemną, musisz jeszcze wrócić do helikoptera, wejść do kokpitu i oczywiście wrócić do swojej bazy (Home Base). Jeżeli nie zakończysz misji, nie uda Ci się wejść do helikoptera. Aby zweryfikować stan swojej misji, przejdź do ekranu posiadania (Inventory screen). Jeżeli zakończyłeś misję, zostaniesz o tym poinformowany i dowiesz się, ile czasu pozostało Ci na opuszczenie lądu.

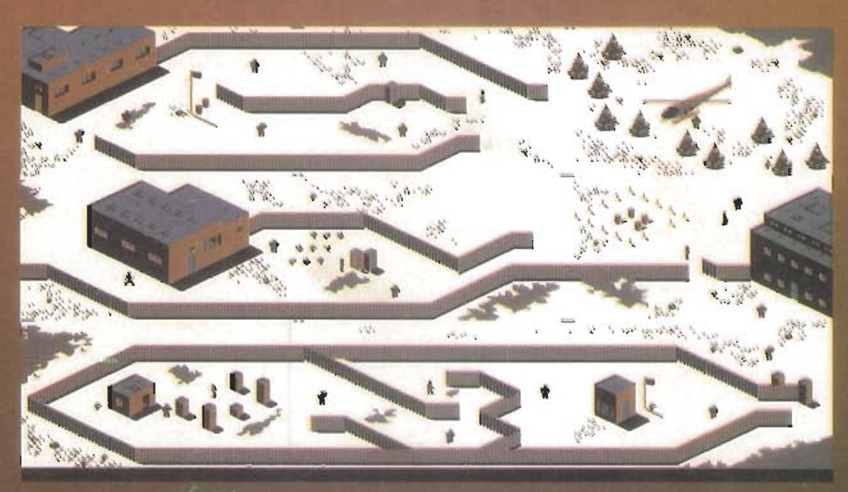
Podsumowanie gry:

Gdy uda Ci się zakończyć grę sukcesem, możesz otrzymać do wyboru zestaw opcji. Pozwalają one na start dowolnej spośród rozpoczętych misji (również po załadowaniu gry ponownie). Czas do zakończenia misji jest wyświetlany przez cały czas Twojego pobytu na ziemi. Gdy dobiegnie on do zera, wylecisz w powietrze i będziesz musiał zaczynać od początku. Rzeczywisty czas na wypełnienie misji na ziemi wynosi około 20 minut. Jeżeli w trakcie gry zadzwoni nagle telefon, nie denerwuj się, gdyż możesz przerwać grę w dowolnym momencie, przechodząc do ekranu stanu posiadania (Inventory screen) przez naciśnięcie SPACJI. Aby powrócić do głównego ekranu, wystarczy nacisnąć dowolny klawisz. Trzymam za Ciebie kciuki! Od powodzenia Twojej misji zależy, czy uda Ci się uratować staruszkę Ziemię i... czy w związku z tym usiądziesz do następnej gry!

M&R



1



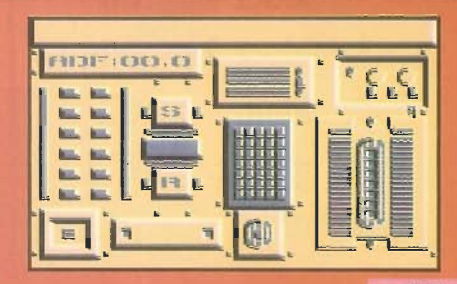
2

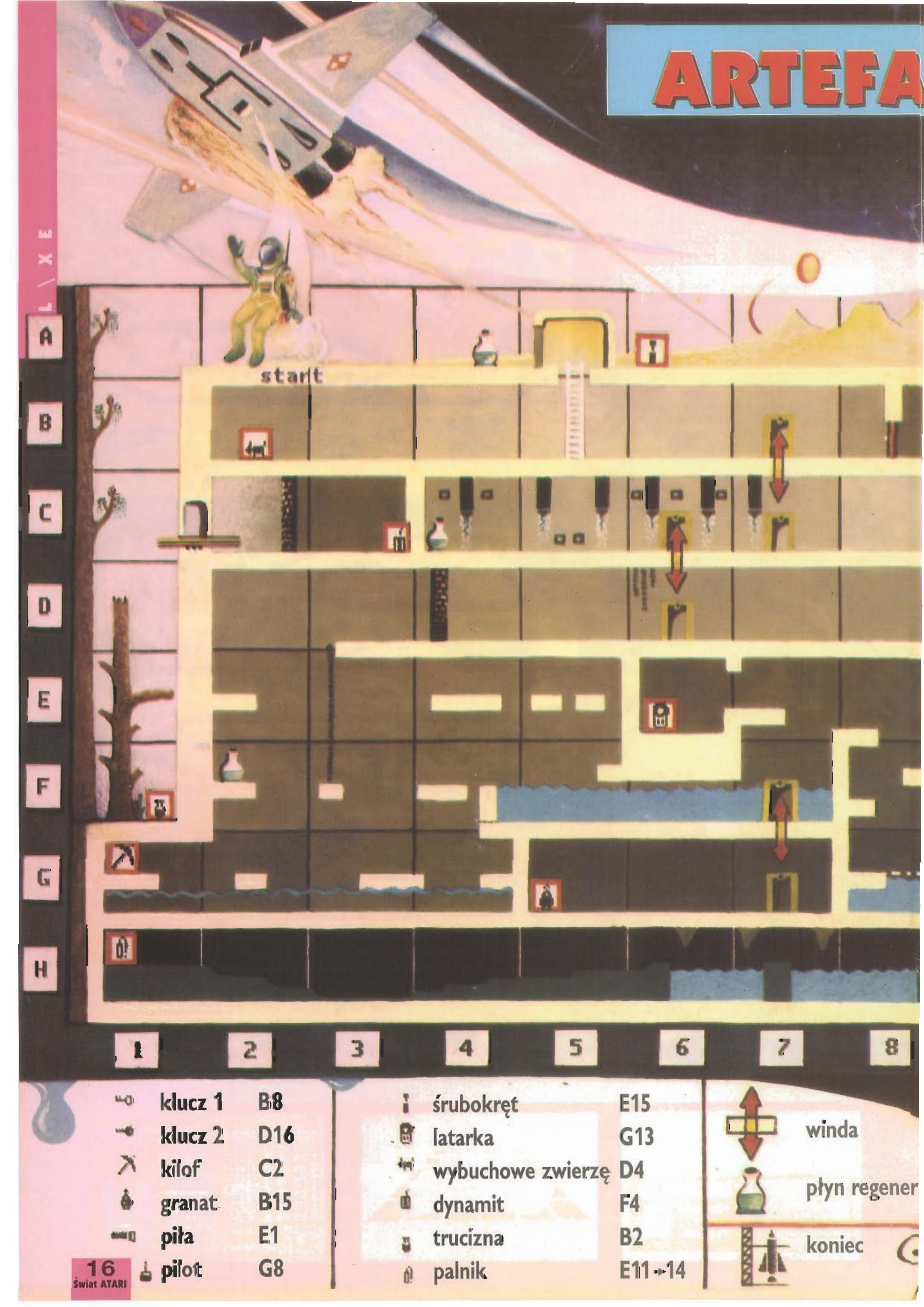


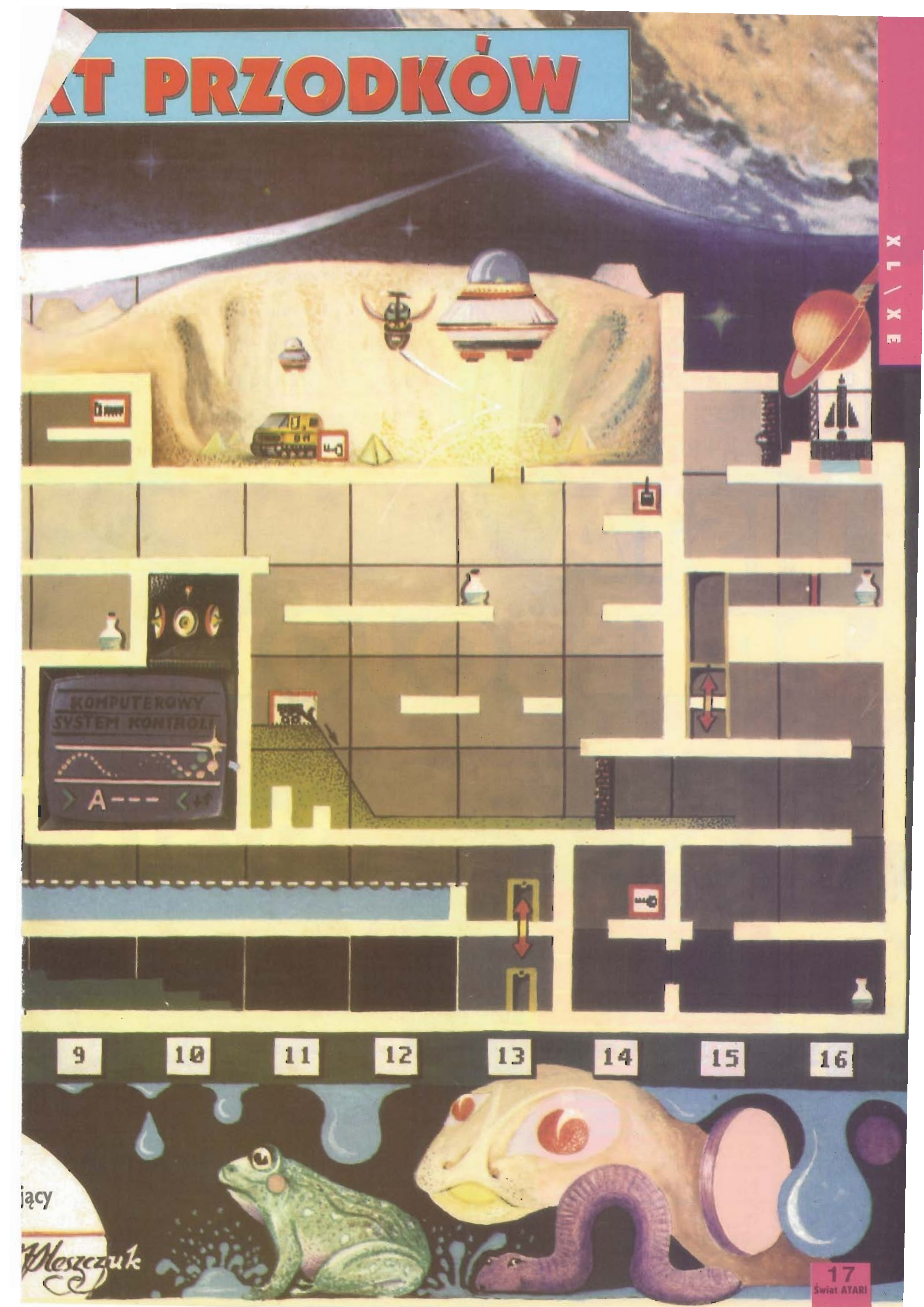
3








ARTEFA
L / XE
start
A
B
C
D
E
F
G
H
1
2
3
4
5
6
7
8
klucz 1 B8
klucz 2 D16
kilof C2
granat B15
piła E1
pilot G8
śrubokręt E15
latarka G13
wybuchowe zwierzę D4
dynamit F4
trucizna B2
palnik E11→14
winda
płyn regener
koniec



..T PRZODKÓW
XL/XE
KOMPUTEROWY
SYSTEM KONTROLI
A---
9
10
11
12
13
14
15
16
...jący

XL/XE

1.	KRUCJATA	ASF	agent Hardin w poszukiwaniu tajemniczej skrzyni
2.	TANKS	MIRAGE	walka czołgów przeciw centralnemu komputerowi
3.	KLĄTWA	AVALON	próba wyzwolenia kraju z Klątwy
4.	BANG! BANK!	MIRAGE	zwariowana strzelanina na Dzikim Zachodzie
5.	VICKY	AVALON	przygody Wikinga próbującego wydostać się z Walhalli
6.	PROBLEM JASIA	MIRAGE	znakomita wieloetapowa układanka; świetna muzyka
7.	OPERATION BLOOD	MIRAGE	polska wersja „OPERATION WOLF"; ostra strzelanina
8.	ARTEFAKT PRZODKÓW	ASF	wielka wędrówka po tajemniczej planecie
9.	GUARD	SONIX	wcielasz się w pilota korpusu galaktycznego
10.	MAGIA KRYSZTAŁU	ASF	mag Tannatos w poszukiwaniu tajemniczego kryształu

LISTA PRZEBOJÓW

ST/STE

1.	CIVILIZATION	MICROPROSE	rewelacyjna symulacja rozwoju ludzkiej cywilizacji
2.	FINAL WHISTLE	ANCO	najlepsza piłka nożna, szczególnie dla dwóch osób
3.	VROOM	LANKHOR	zapierające dech w piersiach wyścigi formuły I
4.	CHAOS ENGINE	RENEGADE	realistyczna strzelanina, fascynująca grafika
5.	RAILROAD TYCOON	MICROPROSE	zabawa w układanie linii kolejowych
6.	LURE OF THE TEMPRESS	VIRGIN	gra typu adventure, wyróżnia się wspaniałą grafiką
7.	STREET FIGHTER II	U.S. GOLD	walki karateków, duże postacie, animacja!
8.	STONE AGE	THALION	łamigłówki dinozaura, znakomita muzyka (STE)!
9.	NORTH AND SOUTH	INFOGRAMES	nie tylko strategia, wojna secesyjna na wesoło
10.	D-DAY	US GOLD	lądowanie wojsk alianckich w Normandii

OUTRIS

Outris jest grą logiczno – zręcznościową skonstruowaną na wzór Tetris, jednak jej konkurencyjność jest bezsprzeczna, ponieważ w grze mogą uczestniczyć dwie osoby, rywalizujące ze sobą. Pełne emocji i skupienia współzawodnictwo stanowi o atrakcyjności tej gry.

Ekran pokazuje dwie studnie, do których wpadają klocki. Gracze mają za zadanie poukładać je w taki sposób, by zbudować jak najbardziej jednolity, pozbawiony szczelin mur. Zabudowanie klockami pełnego szeregu jest premiowane. Pośrodku ekranu znajduje się okienko, w którym sygnalizowany jest wzór następnego klocka.

Początkowo gra zachęca łatwością i co się z tym wiąże – dobrymi wynikami. Stopień trudności poszczególnych plansz nie jest jednak taki sam. Stopniowo gracze napotykają znaczne utrudnienia. Muszą się wtedy wykazać niezwykłą precyzją i spostrzegawczością.

Outris to rozgrywka na czas i na punkty. Ukończenie etapu przynajmniej przez jednego z graczy pozwala przejść obu konkurentom do kolejnej planszy i kontynuować grę.

Warto dodać, że gra posiada doskonałą grafikę, opracowaną w najwyższym trybie Atari

RIOT

Riot – w tłumaczeniu na język polski „uliczna zadyma" – jest typową grą karate wzbogaconą o nowe techniki zadawania ciosów przeciwnikom. Można udarzyć napastnika łokciem, kopnąć od przodu lub od tyłu, uklęknąć. uderzyć pięścią w stronę, w którą zwrócona jest twarz bohatera.

Utrudnieniem dla gracza jest różny sposób poruszania się kolejnych napastników. Należy więc wpierw rozpoznać ruchy przeciwnika, by następnie zaskoczyć go serią ciosów.

Emocje podczas walki nie słabną, gdyż przez cały czas należy kontrolować na monitorze własną linię życia i linie życia napastników, którzy nierzadko są silniejsi od samego bohatera.

Mniej cierpliwi i nieodporni na przyjmowanie porażek mogą zapewnić sobie nieśmiertelność, jeśli wpiszą na początku programu hasło „Zycie to walka".

Wszyscy zwolennicy walk wschodu, a także ci, którzy staną nawet do nierównej walki, z całą pewnością będą zadowoleni ucząc się „sztuki walki ekranowej", w której liczy się przede wszystkim umiejętność przewidywania posunięć przeciwnika i doskonały refleks.

PICASSO

Picasso jest programem graficznym umożliwiającym malowanie na monitorze oraz samodzielne tworzenie grafik. Edytor ten jest prosty w obsłudze. Pozwala na uzyskanie podobnych efektów jak program graficzny „Delux Paint" na Amigę lub „Rambrant" na Atari XL/XE.

W edytorze tym nie występuje menu zawierające ikony, które przedstawiają wszystkie opcje programu z ich nazwami – jak np. „Blazing Paddles". Picasso jest pierwszym programem graficznym na Atari, w którym zastąpiono opcje uruchamiane za pomocą ikon opcjami przypisanymi do odpowiednich klawiszy. Dzięki temu rozwiązaniu edytor jest prostszy i szybszy w obsłudze. Użytkownik nie musi stale sięgać do menu po odpowiednie narzędzie, lecz wywołuje je z klawiatury.

Program pozwala na automatyczne prowadzenie odcinków między wskazanymi punktami, można zatem rysować za jego pomocą różne figury. Dostępna jest opcja zamalowywania obszaru ograniczonego konturem lub tła, na którym znajdują się narysowane elementy. Możliwe jest także powiększanie wybranych fragmentów w celu dokładniejszego opracowania, powielanie zaprojektowanych wcześniej motywów i przesuwanie względem siebie fragmentów rysunku. W edytorze użytkownik może sam zdefiniować kolor w dowolnym momencie pracy, jak również wpisać tekst (dostępne są dwie wielkości czcionek) w wybranym miejscu ekranu.

Gotowe rysunki można zapisać w pamięci zewnętrznej i zarchiwizować typowe elementy graficzne (różnego rodzaju akcesoria). Archiwizacja elementów ułatwia tworzenie historyjek obrazkowych.

W celu stworzenia „ruchu" na ekranie należy posłużyć się innym programem oferowanym również przez firmę Domain Software pt."Film editor", który pozwala na wykorzystanie archiwum z elementami graficznymi, uzyskanymi przy pomocy programu „Picasso".

Program Picasso współpracuje ze stacją dysków lub z magnetofonem w systemie normal oraz turbo 2000. Jest wyposażony w „help", w którym znajdują się opisy opcji programu. Do dyspozycji są dwa tryby graficzne: 8 i 15.

FILM EDITOR, FILM EDITOR PLAYER

Film editor jest pierwszym programem przeznaczonym do tworzenia filmów animowanych przy pomocy „małego atari". Do pakietu dołączony jest Film editor player, który pozwala na połączenie animacji z muzyką skomponowaną przy pomocy programu Chaos music composer lub Future music composer. Istnieje także możliwość ustawienia dowolnych kolorów i napisanie „scrolla", praktycznie dowolnej długości.

Program umożliwia połączenie wyżej wymienionych elementów w jedną całość i zapisanie ich na taśmie w postaci programu demonstracyjnego – filmu, film editor dodatkowo zawiera przykładowe demo, w którym animacja składa się z 31 klatek. Możliwości programu:

Film może składać się maksymalnie ze 128 klatek. Każda klatka jest kompresowana. Warto zaznaczyć, że program posiada aż 512 kombinacji kompresji danych. Do Film editora można również załadować całoekranowy obrazek (w 8 lub 15 trybie) i wyciąć z niego odpowiedni fragment. Opcja wyboru trybu wyświetlania (tryb 8 lub 15) pozwala na rysowanie kolejnych klatek (np. przy pomocy programu Picasso – również firmy Domain Software) i wczytanie ich przy użyciu opcji „odczyt obrazka" do Film editora.

Tworzenie filmów animowanych jest niezwykle proste. Dobrze opracowana instrukcja obsługi czyni ten program dostępnym dla każdego.

Program pracuje w systemie turbo 2000 (wrocławskim) i standardowym.

THE CONVICTS

The convicts jest pierwszą grą labiryntową, której program może być obsługiwany przez dwie osoby – współdziałające, nie zaś konkurujące ze sobą.

Gra posiada wiele elementów logicznych oraz zręcznościowych. Przejście niektórych plansz wymaga niebywałego sprytu, a samodzielne przebycie podziemi jednej z planet jest zadaniem karkołomnym. Sytuacja zmienia się, gdy do gry włączymy partnera.

W podziemiach czekają na śmiałków różne pułapki – takie, jak przesuwające się ściany, urządzenia przyciągające, działa strzelające w różne strony, lustra – punkty teleportujące, diamenty przenoszące złe stwory i wiele, wiele innych.

Czy ktoś sprosta takiemu zadaniu?

Mniej wytrwali gracze mogą użyć klawiszy SELECT lub OPTION, które pozwalają wybrać lub pominąć dowolną planszę podczas gry.

GALLAHAD

Jest to urozmaicona gra komnatowa. Gracz wciela się w postać dzielnego Tristana, który musi wydostać się z zamku, by dotrzeć do wyspy, na której znajduje się Skała Smoka. Jedynie bijąca z niej woda może przywrócić do życia uśpionych mieszkańców krainy Gallahad.

Po drodze spotyka Tristana wiele przeszkód. Bohater może skorzystać z pomocy czarodziejskich przedmiotów. Ale przeznaczenie ich pozostaje zagadką. Niektóre z zabranych przedmiotów mogą okazać się dla Tristana zgubne.

KNOCK

Knock należy do gier logicznych. W trudnych do przejścia labiryntach zostały ukryte złote serca. Należy je stamtąd wydobyć. W tunelach nie można się zatrzymać, jedynie umiejętne tworzenie blokad i sprawne operowanie joystickiem pozwala na zmianę kierunku przemieszczania się po labiryncie.

Zaletą tej gry jest urozmaicona grafika oraz wiele trudnych do rozwiązania zagadek.

SOS SATURN

Stacja naukowo-badawcza zbudowana na Saturnie realizuje program, którego celem jest nawiązanie kontaktu z obcymi cywilizacjami. Obiekt emituje w kosmos różnorodne sygnały. Gdy na stacji wreszcie pojawiają się obcy przybysze, okazują się być wrogo nastawieni. Rozpoczyna się walka o uratowanie bazy.

Gracz musi sprowadzić pomoc i uratować uwięzionych w magazynie przyjaciół. W tym celu powinien dostać się do specjalnego komputera i nadać SOS. Dotarcie do celu wymaga sprytu i umiejętnego wykorzystania znalezionych przedmiotów (broń, miny, karty identyfikacyjne itp).

Aby ułatwić poruszanie się po labiryntach bazy, do instrukcji obsługi gry dołączona jest mapka.







ISHAR - LEGEND

SILMARILS • 0.5 MEGA • MYSZ



Kendoria za czasów panowania księcia Jarela była krainą spokojną. Niegdyś młody książę wraz z kilkoma towarzyszami ocalił wyspę Arborea, pokonując złego demona Morgotha. Pokój zapanował na ziemi, lecz dobre czasy wydawały się mieć ku końcowi. Ten koniec miał na imię Krogh i był uczniem Morgotha. Podstępnie zabił księcia Jarela i zasiadł na jego tronie w świątyni Ishar. Po całym kraju rozpuścił hordy żądnych krwi monstrów. Lecz jeden człowiek nie ugiął się pod jarzmem terroru Krogha. Był to młody rycerz Aramir. Przyszedł czas rewanżu. Jeśli Aramir zdoła pokonać Krogha, będzie w stanie ujarzmić potężne siły drzemiące w świątyni Ishar i wkrótce zasiądzie na tronie jako nowy władca Kendorii.

Jak się zapewne domyśliliście, jest to kontynuacja gry Crystals of Arborea. Ten najnowszy produkt firmy Silmarils jest kolejnym wstrzeleniem się w formułę "Dungeons & Dragons". Jak to zwykle bywa, spotykamy się z całą masą wielkich wojowników, mitycznych czarnoksiężników i charyzmatycznych księżniczek. Jest to chyba wystarczająca zachęta do podróży po odludziach Kendorii w poszukiwaniu przygód.

Podczas swej misji możesz rekrutować towarzyszy swej podróży (maksymalnie 4-ch). Warto mieć sprzymierzeńców w sytuacji, gdy przyjdzie ci stawić czoła żądnym krwi pomyleńcom, bestiom, niewidzialnym stworom i tym podobnym przeszkodom.

W Ishar poczynaniami bohaterów można sterować przy pomocy samej myszki lub w kombinacji z klawiaturą, przy czym ten drugi sposób wydaje się być o wiele przyjemniejszy. Już przy pierwszym kontakcie z tym programem widać jego przynależność do grupy gier typu role-playing i to do ścisłej czołówki. Nie brakuje więc czarów, magicznych napojów i dziwnych monstrów.

Każdy charakter odznacza się określonymi umiejętnościami, doskonalonymi w miarę zdobywania doświadczenia. Kendoria obfituje w wioski i miasta, gdzie możesz znaleźć sklepy, tawerny, centra treningowe i starych mędrców, pomagających zrozumieć siły rządzące tym światem. Droga do celu, którym jest zwycięska konfrontacja z Kroghem, usiana jest pojedynkami z całą rzeszą przeciwników. Zabijasz ich, zabierasz ich pieniądze – wszystko w imię dobrej sprawy.

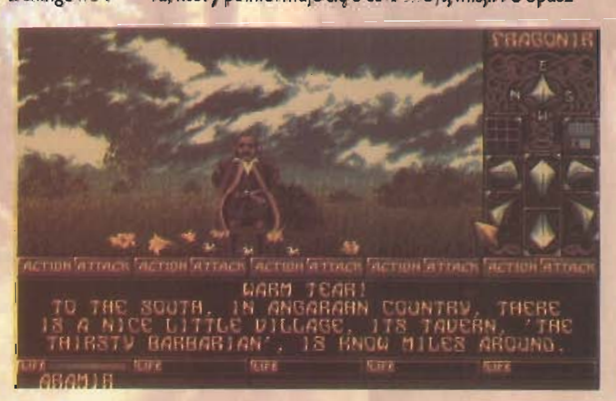
Ishar została doskonale opracowana. Jedynym mankamentem jest jej szybkość – zmienianie się obrazów jest zbyt wolne, zauważalny jest efekt opóźnienia, zwłaszcza podczas szybkiego przemieszczania się z miejsca na miejsce. Wszystko to jest skutkiem wykorzystania imponująco wyglądającej grafiki, będącej chyba najmocniejszym atutem Ishar. Również dźwięk stoi na wysokim poziomie, czego zapowiedzią jest muzyka wprowadzająca nas w ten program. Podczas gry zalewani jesteśmy różnymi samplowanymi efektami: świstem wiatru, śpiewem ptaków, pluskiem wody, rechotem żab etc. Nawet każda z bestii charakteryzuje się inaczej brzmiącym warczeniem i skomleniem. Taaak, Ishar naprawdę wygląda i brzmi kapitalnie. I jeszcze ciekawostka – gra działa na monitorze monochromatycznym!

Pomimo, że poniższy opis jest szczegółowy, nie uwzględnia niebezpieczeństw w potyczkach z wrogami. Od ciebie zależy, czy twoja ekipa cało i zdrowo dotrze do szczęśliwego zakończenia.

WITAMY W KENDORII

Na wschód od miejsca startu spotkasz Borminha. Jeśli dasz mu trochę pieniędzy, poda ci nazwy kilku dobrych hoteli. Możesz go zwerbować, lecz uważaj, to zdrajca!

Idź na wschód. Przy jeziorku skręć na południe. W brzozowym zagajniku spotkasz Kirielę. Zwerbuj ją i umieść w drugim szeregu. Skręć na południowy zachód. Dojdziesz do wioski Angarahn. W wiosce zabij kilku orków i odwiedź hotel. Tam zwerbuj Kiriana. Teraz możesz zrobić małe zakupy i odwiedzić dom Akeera, który poinformuje cię o celu twojej misji. Po opusz







OF THE FORTRESS

czeniu wioski kontynuuj podróż na południowy zachód, omijając krzaki. Wejdź do domku i weź skarb. Na wschód od domku znajdziesz teleporter.

Skręć na południowy wschód i przejdź przez most. Uważaj na barbarzyńcę, to twardziel. Kilka kul ognistych powinno go rozmienić na drobne, więc przygotuj je sobie zawczasu. Dojdziesz do Lake City. W mieście nie werbuj Olnola i Nasheera – to zdrajcy. Po zwiedzeniu rzeki udaj się na południe wzdłuż niej i przejdź przez pierwszy most.

BIAŁA ZBROJA (WHITE IRON)

Na południu znajdziesz dwie chatki. W jednej z nich znajdziesz wiadomość, którą możesz przeczytać, jeżeli jeden z członków grupy biegle włada językami obcymi. Dokładnie przeszukaj krzaki, a znajdziesz sakiewkę pełną złotych monet.

Idź na wschód, aż dojdziesz do Rhudgast. Skręć na północ i gdy dojdziesz do oceanu, skieruj się na zachód, do Oshigrodu. Tam, w krzakach, spotkasz rycerza w białej zbroi. Pokonaj go i weź jego hełm. Następnie wróć do Rhudgast.

LOCHY RHUDGAST (FORTECA)

Idź na południe, aż dojdziesz do rzeki i podążaj wzdłuż niej na wschód. Po drodze spotkasz grupę karłów do zlikwidowania. Znajdziesz też sakiewkę. Podnieś ją i skręć na północ. Po chwili skręć na zachód i niebawem staniesz u wrót fortecy. Wejdź do środka.

Forteca generalnie podzielona jest na dwie części – wschodnią i zachodnią. Na rozstaju korytarzy skręć na wschód. Po splądrowaniu labiryntu i unieszkodliwieniu kilku szkieletów dojdziesz do północno-wschodniego narożnika fortecy. Weź skarb i klucz. Znajdziesz też klamkę, lecz nie przekręcaj jej!! Jeśli to zrobisz, zostaniesz zamknięty w środku.

W zachodniej części w końcu dojdziesz do dużej komnaty z dwoma wyjściami w północnej ścianie. Zachodnie drzwi prowadzą do tabliczki pokrytej pismem runicznym i do kilku pająków. Wschodnie wyjście prowadzi do magicznej fiolki, która będzie potrzebna w dalszej części gry. Uważaj na rozstajach korytarzy, są pilnowane przez kilku gigantów, dla których pokonanie ciebie będzie nie lada gratką.

Opuść teraz fortecę i wróć do Oshigrodu. Idź na zachód wzdłuż rzeki i przejdź przez most, będący granicą między Oshigrodem i Lotharią.

SAFARI PO LOTHARII

Wejdź do wioski od zachodu. Jeśli będziesz miał wystarczająco dużo pieniędzy, kup od handlarza buławę (mace). Skieruj się na południe, aż dojdziesz do oceanu. Skręć na zachód, trzymając się wybrzeża. Pomiędzy czterema brzozami spotkasz ducha Azalhgorma, od którego dowiesz się kilku ciekawych rzeczy. Zawróć na wschód i idź wzdłuż plaży. Wkrótce dojdziesz do kamiennego piedestału. Obejrzyj go i weź tabliczkę z pismem runicznym.

NA ZIEMI PREDATORA

Daj jednej z postaci hełm mentalnej wizji (zanim skierujesz się na wschód przez Fimnuirh). W środku lasu znajdziesz polanę. Na środku tej polany stoi pojedyncze drzewo, otoczone małymi kwiatkami. Predator powinien tam na ciebie czekać. Jeśli go nie będzie, znajdziesz go na zachód od tego miejsca. Zabij go i weź cztery magiczne pierścienie, które uchronią cię przed ogniem smoka. Teraz skieruj się na północ, aż dojdziesz do rzeki i idź wzdłuż niej na wschód. W końcu dojdziesz do mostu, który będziesz musiał przekroczyć.

STRAŻNIK MOSTU

Na wschodzie znajdziesz miasto Aragarth. Upewnij się, że masz minimum 3000 sztuk złota. Idź dalej na wschód, aż dojdziesz do rzeki z mostem pilnowanym przez minotaura. Zwróć się na północ i odszukaj handlarza. Daj mu 3000 sztuk złota, a on da ci eliksir. Na południe od mostu spotkasz karła Fragorna, którego możesz zwerbować. To mały, ale twardy facet i nieraz przyda się w walce. Wróć do mostu i zabij minotaura. Poczekaj, aż wyczerpie broń długiego zasięgu oraz całą moc magiczną zanim zbliżysz się do niego. Po zabiciu minotaura przejdź przez most.



STRAŻNIK ŻÓŁWIA

Idź na północny wschód, aż spotkasz giganta Gato, czekającego na ciebie ze swoją buławą. Zabij go i weź żółwia Ygwen z plaży. Zawróć na południe i pokonaj kilku czekających na ciebie wojowników. Skręć na południowy wschód do regionu Urshurak. Idź na południe wzdłuż wałów ziemnych, aż dojdziesz do wrót miejskich.

ALCHEMIK JON

Wejdź do miasta Kandmir. Uważaj na orków, dużo ich tu się kręci. Wejdź do chatki i weź od Jona pergamin. Zawiera on fragmenty recept (drugą część tych recept znajdziesz na końcu instrukcji).

WIEDŹMA MORGULA

Morgula była bardzo znaną wiedźmą. Zwerbowanie jej bardzo dobrze wpłynęłoby na siłę twojej grupy. Niestety zły Krogh, obawiając się jej wiedzy, zamienił ją w świnię. Zamiast więc zabijać spotkaną świnię, stwórz eliksir Arbool w magicznej fiolce, znalezionej w lochach Rhudgast. Aby odnaleźć świnię, musisz iść na wschód od miasta Valather, aż dojdziesz do lasu. Teraz skręć na południe, trzymając się krawędzi lasu i odszukaj handlarza Zacha, ma on coś przydatnego do sprzedania. Po odnalezieniu Zacha skręć na wschód i w lesie odnajdziesz świnię.

NIESAMOWITA MIŁOŚĆ

Będąc w wiosce Halindor koniecznie odwiedź dom Irvana. Poinformuje cię on, że jego córka została po-







rwana do miasta Elwing. Jeśli ją uratujesz i odprowadzisz do domu, jej ojciec w nagrodę da ci przydatny klucz. Dziewczynę znajdziesz na miejskim placu, lecz uważaj, gdyż możesz stracić jednego z członków ekipy.

Jeden z twych towarzyszy zakocha się w Delorii i odmówi dalszej podróży z tobą. Jedynym wyjściem w tej sytuacji jest zaaplikowanie delikwentowi antymiłosnego eliksiru (jego niezbędnym składnikiem jest żółwia ślina).

W mieście Elwing spotkasz również Thorma, który da ci pięć habitów.

LOCHY VALATHAR

Pierwszą rzeczą, jaką należy zrobić, jest nazbieranie jak największej ilości jedzenia, wody i skarbów. Upewnij się, że przeszukałeś każdy zaułek czy szczelinę. Niektóre przejścia otwiera się przy pomocy dźwigni lub specjalnych kluczy, które z pewnością znajdziesz.

Otwórz drzwi kluczem, który dostałeś od Irvana. Na pierwszych rozstajach dróg skręć na lewo (na północ). Dojdziesz do domu braci – zombie. Znajdziesz w nim wiele pomieszczeń do spenetrowania, lecz powinieneś szczególnie uważnie rozglądać się za kluczem.

Z WIZYTĄ U MROCZNEGO RYCERZA

Kontynuuj swoją podróż, aż dojdziesz do wschodnich rozstajów dróg. Skręć na południe i odszukaj Mrocznego Rycerza. Oprócz niego powinieneś znaleźć również kolejny klucz. Wróć do pomieszczenia Mrocznego Rycerza i wejdź we wschodnie drzwi. Znajdź wyjście i skręć na północ.

Znajdź klucz i otwórz pomieszczenie przy pomocy dźwigni. Wróć do poprzedniego skrzyżowania i idź na południe, a potem na wschód. Podążaj szerokim korytarzem, aż dojdziesz do miejsca oznaczonego cul – de – sac. Podnieś klucz i wróć do komnaty Mrocznego Rycerza.

Skieruj się na północ i, gdy dojdziesz do ściany, otwórz drzwi po prawej stronie.

ZWARIOWANE DŹWIGNIE

Idź ciągle na wschód, aż dojdziesz do labiryntu z dwoma równoległymi korytarzami usianymi drzwiami, które są kontrolowane przez różne dźwignie. Każda z dźwigni otwiera bądź zamyka dwoje drzwi jednocześnie. Idź na południe, a następnie na wschód, ignorując dźwignię. Skręć na lewo, przełącz dźwignię i wróć do poprzedniego „kursu" na wschód.

Teraz skręć w prawo, a następnie w lewo, przełączając po drodze dźwignię. Wróć do poprzedniego pomieszczenia (na zachód) i wykonaj taki sam manewr, jak poprzednio (najpierw na prawo, potem w lewo). Przełącz dźwignię. Teraz będziesz mógł opuścić ten labirynt, kontynuując wyprawę korytarzem na wschód. Na jego końcu skręć w prawo, a następnie w lewo. Znajdziesz się w małym labiryncie wypełnionym niebieskimi stworzeniami. Skręć na południe i odszukaj klucz oraz punkt teleportacyjny.

ZATRUTE POWIETRZE

Po skierowaniu się na południe niemal natychmiast musisz skręcić na wschód. Następnie skręć znowu w lewo, a znajdziesz się w małym pomieszczeniu z dźwignią. Daj każdemu z członków ekipy do wypicia eliksir Worgaza (Aponea) i przełącz dźwignię. Do komnaty zacznie się ulatniać gaz, lecz tobie nic się nie stanie.

Idź dalej korytarzem dokładnie go penetrując. Kiedy dojdziesz do komnaty z dźwignią przełącz ją, a gaz zniknie. Pomieszczenie to ma dwie ścieżki. Południowa ścieżka jest krótsza, lecz naprawdę ważna jest wschodnia ścieżka. Ważna dlatego, że po upolowaniu kilku szkieletorów znajdziesz na niej klucz. Wróć teraz do komnaty, przejdź przez pozostałości po zatrutym powietrzu i wyjdź do następnej części gry.

CZARODZIEJSKIE SZTUCZKI

Skieruj się na zachód od szerokiego korytarza. W końcu dojdziesz do wielkiej komnaty. Na jej środku znajdziesz demona opętańczo miotającego czarami. Odwiedź pomieszczenia za północnymi i zachodnimi drzwiami, a następnie wyjdź przez drzwi południowe. Idąc na zachód wkrótce powinieneś dotrzeć do bardzo szerokiego korytarza.

Znajdziesz w nim dźwignię po prawej stronie i przejście prowadzące na wschód. Przełącz dźwignię i wejdź w to przejście. Drzwi, do których dojdziesz, prowadzą do komnaty z chmarą pająków. Zabij je i weź tabliczkę z pismem runicznym.

Sprawdź wszystkie ściany, gdyż niektóre są tylko złudzeniem. Pozbieraj najważniejsze przedmioty i wróć do dźwigni w korytarzu. Skieruj się teraz na zachód, przechodząc przez duży labirynt. Postaraj się znaleźć drzwi skierowane na południe w szerokim korytarzu. Drzwi te prowadzą do małego pokoiku strzeżonego przez nieustraszonego czarnoksiężnika, posiadającego potrzebny ci talizman. Zabij go i weź talizman. Na jednej ze ścian labiryntu znajdziesz trzy dźwignie. Prawidłowa kombinacja ich ułożenia otworzy drzwi na południowym – wschodzie.



Na końcu korytarza czeka na ciebie Medusa. Przed dojściem do niej musisz wyczarować ochronną tarczę psychiczną. Kiedy ją zabijesz, natkniesz się na smoka, który będzie cię chciał przerobić na pochodnię. Po załatwieniu tego robaczka znajdziesz drzwi na końcu korytarza. Załóż mnisie habity i wejdź do środka. Zabij mnicha po drugiej stronie komnaty i wyczaruj tarczę ochronną. Teraz teleportuj się.

RANDKA Z KROGHEM

W końcu dotarłeś do świątyni Ishar. Znajdziesz tu długi korytarz, w którym możesz trochę pomyszkować. Zanim dojdziesz do Krogha, będziesz musiał pokonać trzech strażników w habitach. Użyj tarczy ochronnej i zabij ich. Po rozbrojeniu mnichów ponownie użyj tarczy ochronnej.

Krogh jest mało przyjaznym facetem, który nie bardzo zna się na żartach i zapewne na dzień dobry poczęstuje cię sporą dawką magicznych piorunów i tym podobnych niespodzianek. Stąd już nie ma ucieczki i musisz mu stawić czoła. Możesz go pokonać, jeżeli wszyscy twoi podopieczni mają tabliczki z pismem runicznym, magik posiada talizman, Morgula potrafi stworzyć czar przeciwko Kroghowi a sam Krogh akurat nie jest w szczytowej formie.

Cóż, to chyba wszystko. Mam nadzieję, że miło spędziłeś czas w Kendorii.

Na zakończenie dodam tylko, że ludzie z Silmarils nie próżnują i już niedługo będziemy mieli okazję powrócić do krainy Kendoria rozwiązując nowe zagadki w opracowywanej właśnie nowej grze pod tytułem ISHAR 2 (wydanej również w wersji na Falcona! – red.)

Jaqb.



LOTUS III
THE ULTIMATE CHALLENGE

GREMLIN • 0.5 MEGA • JOYSTICK



DŹWIĘK	82
GRAFIKA	88
ATRAKCYJNOŚĆ	84

OCENA: *Autorzy oferując opcję "Construction" zrezygnowali już chyba z tworzenia kolejnych, podobnych do siebie części.*

Na tę grę czekało wielu! Takie danie lubią tygrysy! Kolejne, trzecie już wydanie "Lotusa" i tym razem nie przynosi rozczarowań. Elegancka grafika, dobra animacja, zróżnicowany podkład muzyczny, efekty dźwiękowe właśnie takie, jak trzeba. Nie koniec na tym. "Lotus III" zawiera "Construction Set" zapewniający różnicowanie scenerii i charakterystyk tras według własnych upodobań. Na koniec to, co może najważniej- sze dla gier tego typu. W "Lotusa III" można pograć! Gra jest przyjazna. Sposób zachowania się wozu nie wywołuje u gracza ataków agresji wobec domowników, a maniery kierowców współzawodniczących z "Lotusem" są bez zarzutu. Nawet przy ustaleniu najwyższych współczynników trudności! Grając w "Lotusa III" firmy "Gremlin", zmagasz się z trudnościami trasy i warunków pogodowych, a nie ze złośliwością programistów lub nieposłuszeństwem programu. To trzeba docenić!

Sposób wprowadzenia do gry nie będzie nam obcy. Po czołówce gry przechodzimy do głównego menu. W grze może brać udział jednocześnie do dwóch graczy. Sterowanie na dwa joystick'i lub z joystick'a i klawiatury. Gracz nr 1 steruje zawsze joystick'iem.

Wybór opcji z menu głównego możemy rozpocząć dowolnie, choćby od wpisania imion lub ksywy do pozycji player 1 i player 2 w pierwszym górnym rzędzie. Drugi rząd opcji od góry służy do ustalenia, czy chcemy prowadzić wóz ze zwykłą czy też automatyczną skrzynią biegów. środkowa pozycja tego rzędu służy do ustalenia, czy chcemy walczyć z czasem (ikona zegarka), czy brać udział w wyścigu (ikona pucharu i flagi). W trzecim rzędzie opcji ustalamy sposób sterowania przyspieszeniem (z przycisku lub dźwigni joystick'a) oraz rodzaj trasy. Jeśli chcemy sami definiować rodzaj trasy, to ustawiamy w środkowej pozycji tego rzędu znacznik na czwartej ikonce od lewej. W czwartym rzędzie opcji określamy graczy oraz wybieramy rodzaj sterowania dla każdego z nich. W ostatnim, dolnym rzędzie opcji mamy możliwość przejścia do opcji "construction set" i określania rodzajów tras w cyklu wyścigu. Jest tu również okno zawierające kod wyścigu, jaki za chwilę będziemy rozgrywać. Jeśli nie zamierzamy definiować wyścigu, program będzie nam sam wyznaczał kolejne, bogato zróżnicowane i coraz trudniejsze etapy.

Jeśli jednak wybierzemy opcję "construction" to przejdziemy do drugiego menu, na którym możemy zaprogramować czynniki pogodowe, klimatyczno-krajobrazowe oraz ukształtowanie terenu i trasy wyścigu. Wystarczy w tym celu ustawić okienko znacznika na opcji CODE w prawym górnym rogu ekranu, po czym klawiszami literowymi określić wszystkie parametry trasy. Pierwszą literą ustalamy scenerię trasy. Program stawia w tym zakresie do dyspozycji aż trzynaście możliwości. Rysunki ikon są czytelne, a poszczególne scenerie bardzo zróżnicowane. Mnie najbardziej podobała się trasa o krajobrazie zimowym i takichże warunkach jazdy.

Pozostałe litery kodu określają częstość występowania na trasie zakrętów, wzniesień, przeszkód, długość trasy i szereg innych parametrów. Ostatnie dwie pozycje kodu oddzielone myślnikiem) wyznaczają stopień trudności trasy. Określamy ją klawiszami cyfr, po uprzednim dojściu do tych pozycji prawą strzałką kursora.

Po ukończeniu definiowania trasy wybieramy opcję "exit" i powracamy do głównego menu, z którego wychodzimy opcją "start". Wówczas program zaproponuje nam wybór jednego z trzech typów wozu "Lotus" (M 200, Esprit Turbo SL, Elan SE), przedstawiając ich rysunki, podstawowe dane techniczne i charakterystyki jezdne.

Jeszcze tylko wybór jednej z sześciu melodii podkładu muzycznego – jeśli sobie go tylko będziemy życzyć, po czym możemy siąść za kierownicą i rozpocząć wspaniały wyścig!

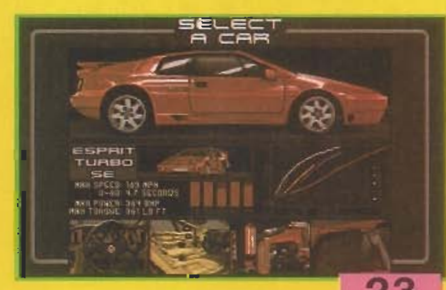
RESET

1. Rodzaj wyścigu
2. Nachylenie trasy
3. Częstotliwość wzgórz
4. Wyjście
5. Poziom trudności
6. Generator kodów
7. Scenariusz
8. Parametry krajobrazu
9. Przeszkody
10. Scenariusz i edytor tła
11. Długość toru
12. Ostrość zakrętów
13. Ilość zakrętów









ST\STE

PSYGNOSIS ● 0.5 MEGA ● JOYSTICK+KLAWIATURA

ORK

Szczerze mówiąc, scenariusz tego najnowszego produktu firmy Psygnosis nie jest zbyt wyszukany. Masz dostać awans na kapitana olbrzymiego statku bojowego Heyadahl, lecz aby zostać promowanym, musisz wykazać, że zasługujesz na to wyróżnienie.

Twój bohater (przyszły kapitan Ku-Kubal) zasiada więc okrakiem na czymś w rodzaju dwunożnej, mechanicznej bestii, zaopatrzonej w słusznego kalibru działko. Aby to sobie łatwiej wyobrazić, wystarczy sięgnąć pamięcią wstecz i przypomnieć sobie kroczące Scout Walkery w „Return of the Jedi". Wspomniane wcześniej działko jest wystarczająco potężne, aby zmieść z powierzchni ziemi każdą istotę, która wejdzie ci w drogę. Oczywiście są monstra mniej i bardziej odporne, lecz dla wszystkich, znajdujących się w zasięgu ognia, koniec jest taki sam. Niektóre stworzenia (jak np. kolczaste żółwie) mogą być trafione wyłącznie w ruchu. Kiedy się zatrzymują i chowają za swoją osłoną, są całkowicie niewrażliwe na strzały.

W tym momencie wypada zauważyć, że Ork nie jest tylko zwykłą "strzelaniną". Program ten zawiera wiele zagadek do rozwiązania. Często, abyś mógł kontynuować podróż, potrzebne ci będą klucze i inne przyrządy do otwierania drzwi. Podczas pokonywania kolejnych poziomów natkniesz się niejednokrotnie na terminale. Są one bardzo przydatne, zwłaszcza gdy znalazłeś przedmiot, którego zastosowania nie jesteś pewien.

Graficznie Ork jest dobrze dopracowany, jednakże czasami postać bohatera zlewa się z tłem, przez co staje się słabo widoczna. Jeśli chodzi o dźwięk, to z czystym sumieniem można powiedzieć, że stoi on na bardzo wysokim poziomie. Wspaniałe intro i donośne efekty dźwiękowe znakomicie wprowadzają nas w klimat tej gry. No, ale nadeszła chyba pora, aby podjąć wyzwanie i udowodnić, że awans na kapitana jak najbardziej nam się należy.

POZIOM 1

Podnieś magazynek i idź w prawo, zeskakując z krawędzi. Idź w lewo i podnieś klucz ze skalnej półki. Idź wzdłuż kolumn i weź eliksir zdrowia. Wskocz po kolumnach na samą górę. Idź w lewo, po drodze zabierając magazynek. Idź dalej w lewo i przeskocz nad dziurą. Wejdź po schodach i weź paliwo. Wskocz na platformę z prawej i zabij węża. Idź w prawo i otwórz drzwi kluczem. Weź złoto i idź w lewo. Zeskocz na platformę i idź w prawo znajdziesz platformę, na której leży eliksir zdrowia. Idź dalej w prawo, a następnie wejdź po schodach na samą górę. Znajdziesz się przy znaku z napisem „PAY TOLL". Upuść złoto po czym otworzy się wyjście. Idź w prawo.

POZIOM 2

Zeskocz na dół w prawo i weź klucz laserowy. Umieść go w zbiorniku z lewej strony. Otworzy się pozioma bariera laserowa poniżej. Zeskocz na dół i idź w prawo, aż znajdziesz scanner. Wróć na lewo i zeskocz na dolny poziom. Zabij smoka i weź klucz oraz eliksir zdrowia. Wskocz na wyrzutnię i leć do góry, aby odzyskać klucz laserowy. Leć poprzez dziurę do pionowej bariery laserowej. Otwórz ją, wleć do środka i weź kryształ kwarcu. Ponownie weź klucz laserowy i wróć na wyrzutnię. Zeskocz w dół i idź w prawo do małej platformy. Weź paliwo i drugi klucz. Zeskocz na poziom pod małą platformą. Otwórz barierę laserową obok martwego Obcego. Wejdź po schodach zabierając po drodze amunicję.

Na najwyższym stopniu umieść kryształ w zbiorniku. To zneutralizuje pole siłowe na górze poziomu. Weź swój klucz laserowy i leć poprzez pole siłowe. Weź paliwo i płomień ze ściany. Wylą̜duj i umieść płomień pod liną. Kiedy ciężarek spadnie, zeskocz do dziury. Skocz na lewo i umieść klucz w zbiorniku. Idź na prawo, potem w dół i weź dzbanek. Wróć do przepalonej liny i postaw dzbanek na strzałce obok pola siłowego. Wzleć ponad strzałkę i strzelaj w skałę, aż się rozpadnie.

Spadające odłamki rozbiją dzbanek, uwalniając rakietę. Umieść rakietę pod półką skalną, na której leży trzeci klucz. Rakieta wzleci i strąci klucz. Rozpraw się ze smokiem na górze z prawej strony i wejdź w przejście po lewej stronie smoka. Przy pomocy joysticka wprowadź kod 2314.

POZIOM 3

Zeskocz w dół na lewo, omijając basen z kwasem. Posuwaj się naprzód, unikając spadających krabów. Wskocz na ptasią klatkę, a następnie na windę. Potem wskocz na platformę z lewej strony. Wejdź po schodach, uważając na kraby. Stań na najwyższym stopniu i strzelaj w kanał, z którego wypadają kraby. Poczekaj na przerwę w płomieniach i wznieś się z wyrzutni znajdującej się obok głowy. Leć na dół i w lewo, unikając płomieni. Na dnie przejdź obok czterech głów i weź klucz laserowy. Następnie wróć na wyrzutnię i wylą̜duj pomiędzy płomieniami. Wskocz na platformę na prawo. Następnie wskocz na windę. Wskocz na platformę z prawej i zabij osy. Przejdź przez schody i basen z kwasem na prawo. Poczekaj na przerwę w płomie-ńach i umieść klucz laserowy w zbiorniku Wróć poprzez schody i basen i zeskocz na platformę poniżej. Przeskocz następny basen i opuść się na kolejną platformę.

Unikając pocisków zabij potwora w basenie. Przeskocz basen i poczekaj na okazję, aby wziąć klucz. Wróć i odzyskaj klucz laserowy. Użyj windy, aby dostać się na platformę z lewej strony. Idź w lewo, po drodze zabijając wszystkie latające stworzenia. Weź zestaw R, leżący na końcu platformy. Idź w prawo i opuść się na niższą platformę. Włóż klucz laserowy do zbiornika. Idź do klatki z ptakiem i upuść obok niej klucz. Uwolniony ptak w podziękowaniu zdobędzie dla ciebie drugi klucz laserowy. Wskocz na windę i dalej na platformę. Wskocz w dziurę po prawej i włóż klucz laserowy w uchwyt. Odzyskaj pierwszy klucz, potem wróć i weź drugi. Zabij dwie osy na prawo, następnie skocz na poziom poniżej. Idź w prawo do windy i użyj jej, aby dostać się na platformę ze zbiornikiem na klucz. Włóż klucz do zbiornika.

Zbierz bonusy z lewej strony i zabij dwie osy na prawo. Umieść drugi klucz laserowy w

zbiorniku z prawej strony. Następnie odzyskaj pierwszy klucz. Wyjmij drugi klucz, zeskocz na dół i weź paliwo. Wjedź windą na platformę z prawej strony. Umieść klucz w zbiorniku i wystartuj z wyrzutni. Leć do góry poprzez otwór, potem w lewo do pionowego przejścia z głowami.

Leć dalej do góry, aż znajdziesz lądowisko na lewo od schodów. Wyląduj, idź w prawo i weź magazynek. Następnie zeskocz w dół na prawo. Idź w lewo, uważając na osy i weź czaszkę. Wróć teraz do miejsca, gdzie zostawiłeś klucz laserowy. Idź w prawo i zeskocz na niższą platformę. Skręć w lewo i zabij dużego insekta.

Zeskocz na lewo i zniszcz odwłok insekta. Weź ciężarek i schodami na prawo wejdź na platformę. Zabij osę i użyj pierwszej windy. Zabij stwora w basenie, następnie przeskocz basen i umieść czaszkę w uchwycie. Zeskocz na platformę poniżej i wjedź drugą windą. Wskocz na górną platformę po lewej stronie, zabij steora w basenie i weź zestaw L. Wróć do wyrzutni poniżej pionowego przejścia z głowami, wystartuj, leć do góry i weź zestaw R. Wróć na wyrzutnię i weź swój klucz laserowy. Idź do prawej krawędzi platformy i skocz w prawo.

Idź w prawo, aż znajdziesz schody pomiędzy dwiema windami. Wejdź po nich i idź w lewo, a następnie zeskocz niżej. Znajdź zawór ciśnieniowy do podnoszenia drzwi. Upuść ciężarek na zawór i idź przez drzwi na prawo. Ostrożnie przejdź przez mostek ponad płomieniami, wystartuj z wyrzutni i leć ponad dołem z płomieniami. Wyląduj po drugiej stronie i wejdź po schodach na prawo. Zabij osę i weź amunicję oraz eliksir zdrowia. Wskocz na platformę na lewo i zabij drugą osę. Wystartuj z wyrzutni i leć na dół przejściem po prawej stronie, gdzie znajdziesz błyszczącą minę. Leć do góry i wyląduj na lewo od skaczących potworów. Zeskocz na lewo na rzeźbiony blok. Upuść minę, która wysadzi blok.

Włóż klucz laserowy do zbiornika, obok miejsca wcześniejszego lądowania. Idź w lewo, skacząc po kamieniach. Umieść drugi klucz laserowy w uchwycie po prawej stronie basenu z kwasem. Wróć do pierwszego klucza laserowego. Zeskocz na dół i idź w lewo do miejsca z napisem DROP. Upuść kolejno zestaw L i dwa zestawy R, następnie wróć, aby odzyskać pierwszy klucz laserowy.

Leć do zbiornika poniżej miejsca znalezienia miny i umieść w nim klucz. Następnie leć na wyrzutnię po lewej stronie skaczących potworów. Wejdź po schodach na prawą, górną platformę. Przejdź ponad dołami z płomieniami, po drodze zabijając potwory. Włącz trzy przełączniki według kolejności upuszczania zestawów. Przejdź po moście zwodzonym, po drodze zabijając potwory. Brawo, właśnie ukończyłeś trzeci poziom!

Opis przejścia czwartego i piątego poziomu za miesiąc, więc nie przegap następnego numeru!!!

UŁATWIENIE:

Na początku gry wejdź do terminalu i naciśnij fire w czterech rogach. Od tej pory klawisz A uzupełnia amunicję, H podnosi poziom zdrowia a F uzupełnia paliwo.

Jaqb

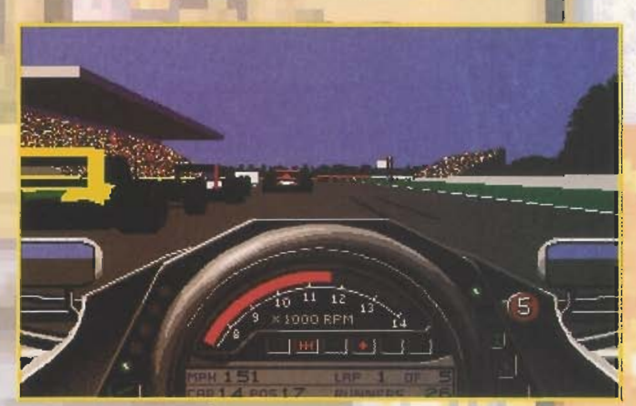


OCENA: *Kolejna próba połączenia gier labiryntowych i zręcznościowych. Na uwagę zasługuje dobra grafika i dźwięk.*

FORMULA ONE

MICROPROSE • 0.5 MEGA
JOYSTICK/KLAWIATURA







W tym numerze chciałbym namówić Was do sięgnięcia po kolejny program symulacyjny jaki trafił do moich rąk. Obecnie na rynku jest duży wybór tego rodzaju oprogramowania, co zarówno pozwala dość łatwo dopasować grę do własnych zainteresowań, jak również przeoczyć coś wartościowego. Z tego więc powodu postanowiłem zrobić dobry uczynek, czyli zwrócić Waszą uwagę w kierunku nie od dziś znanej „MICROPROSE". Myślę, że każdy czytający ten artykuł potrafi wymienić kilka programów tej firmy mających pozycję niekwestionowanych liderów w swojej dziedzinie. Uważam, że jakość tej symulacji jest wprost proporcjonalna do ilości potrzebnych na nią dysków o czym sami się zaraz przekonacie (jeśli macie ochotę mi wierzyć bez sprawdzania).

Zacznę od małego utrudnienia, z którym coraz częściej przychodzi się nam godzić. Ten bogato wyposażony w różnorodne funkcje program, w odróżnieniu od wielu innych (starszych), ma tę unikalną zaletę, że jak żaden inny fantastycznie rozwija zdolności manualne wynikające nie tyle z potrzeby ostrego machania joystikiem (to zresztą też) co z częstej zmiany dyskietek, o które prosi spragniony danych komputer. Nie jest to jednak bardzo uciążliwe, tym bardziej, że podczas jazdy nie ma tego problemu, a zresztą jeśli ktoś nabawi się kontuzji ręki w czasie gry, to zawsze może włączyć jedną z wielu opcji ułatwiających życie, jak np. funkcję samohamowania przed zakrętami, automatyczną skrzynię biegów lub po prostu pauzę. Osobiście jednak namawiam do nieułatwiania sobie życia bo tylko wtedy można prawdziwie docenić realność symulacji. Nie ma jednak złego, co by na dobre nie wyszło: program większy zwykle bywa lepszy o czym jak zwykle autorzy nie zapomnieli. I dobrze. Z pewnością większość z Was próbowała swoich sił w programie „GRAND PRIX" dostępnym głównie na IBM – była to według mnie pierwsza, lub jak kto woli, jedna z pierwszych udanych symulacji. Osobiście przejechałem w „GP" setki kilometrów próbując wykręcić jak najlepszy czas okrążenia i być o tą jedną setną sekundy lepszy od kumpli. Mimo, że ma ona już kilka lat, to dzięki swojej jakości nadal skutecznie przyciąga do klawiatury. Jeśli więc próbowaliście swoich sił na „GP" i nie jest Wam obcy „TEST DRIVE" i „LOTUS" to nie zawiedziecie się na tym programie.

Obsługa programu mimo wielu opcji jest bardzo przejrzysta (naprawdę)! Nie trzeba, jak to bywa w innych programach, wciskać wszystkich klawiszy po kolei szukając potrzebnych funkcji. Wystarczy cierpliwie przejrzeć cały zestaw dostępnych opcji dzięki którym możliwości zmiany parametrów jazdy są wielokrotnie większe niż w innych symulatorach. Przypomina mi to wprowadzoną niedawno w magnetowidach bardzo wygodną funkcję – **one screen display**. Ciekawe kto się na kim wzorował. Tak więc pozwolę sobie przedstawić w dalszej części opisu to skromne menu.

Po wgraniu pierwszego i drugiego dysku i obejrzeniu niezłych obrazków czas na hasło (dysk trzeci). Jeśli z jakiegoś powodu nie znasz jeszcze hasła i nie jesteś jednocześnie więźniem z wyrokiem powyżej dychy i masą wolnego czasu, to nawet nie myśl o próbie odgadnięcia go. Pierwszą dostępną opcją jest możliwość przejścia od razu do rajdu – **QUICK RACE**, osobiście proponuję jednak uważne przejrzenie dostępnych funkcji. Na początku ukazuje się na ekranie menu główne. Jest to zaledwie czubek góry lodowej o czym zaraz się przekonacie. Na początku, warto w opcji **DRIVER TEAM SELECTION** wpisać się jako zawodnik któregoś z 18 zespołów. Po wpisaniu się na listę można zmienić nazwę grupy i używanego silnika. Na raz mogą więc grać 34 osoby (dwa zespoły są jednoosobowe – brak np. pozycji trzynastej – przesądni mogą odetchnąć). Osoby zastanawiające się nad tym jak można podłączyć do ST 34 joysticki informuję, że nie tędy droga. Do gry wystarczy tylko jeden. Poszczególni gracze produkują się zgodnie z kolejnością występowania na liście zespołów. Joystick przechodzi z rąk do rąk z częstotliwością ustaloną w opcji **GAME OPTIONS MENU/GAME OPTIONS**. Opcja **LOAD/SAVE GAME** nie wymaga komentarza poza tym, że jest bardzo rozbudowana – przydaje się znakomicie przy dłuższych rozgrywkach. Lecimy dalej: **HELP OPTIONS SETUP** pozwala ustalić czy:

- samochód hamuje automatycznie przed zakrętami,
- ma automatyczną skrzynię biegów,
- po wypadnięciu z trasy sam ustawia się w kierunku jazdy,
- jest niezniszczalny (na początku zdecydowanie polecam),
- jedziemy jak po sznurku, którym jest przerywana linia na asfalcie,
- w przypadku braku automatycznej skrzyni biegów komputer pokładowy ma nam sugerować najlepsze przełożenie. Parametry te można również zmieniać podczas jazdy klawiszami (F1 – F6).

PRACTISE ANY CIRCUIT – praktyka na dowolnym torze. Można wybierać spośród 16 torów, lecz na początek radzę Wam zdemolować trasę w Monza (Italy) z uwagi na długie proste i w większości łagodne zakręty.

NON CHAMPIONSHIP RACE – wyścig na dowolnie wybranym torze.

CHAMPIONSHIP SEASON – coś dla masochistów: kilkanaście godzin machania joystickiem non-stop. Reszta graczy legitymująca się pozytywną opinią znajomego psychiatry zapisuje wyniki z poszczególnych torów na save dysk.

GAME OPTIONS MENU – tu zatrzymamy się na dłużej: **ABOUT FORMULA ONE** – czyli kto nam to cacko napisał.

GAME OPTIONS – warto tu zajrzeć przed startem i ustalić niektóre parametry. A oto one:

PRACTISE PERIODS – czas trwania praktyki (od 5 min do 120 min) – górna granica czasowa chyba tylko dla nawiedzonych.

QUALIFING – czas trwania kwalifikacji (od 15 do 120 min).

RACE DISTANCE – ilość okrążeń-procentowo: od 10 do 100% (mniej więcej od 10 do 100 okrążeń na jeden rajd).

SEPARATE RACE... – przydaje się w **CHAMPIONSHIP SEASON**

OPPOSITION STANDARD – poziom „komputerowych" kierowców.

OPPOSITION SPREAD – różnice między nimi.

Następny zbiór: – **RACE OPTIONS** – tego też nie warto opuszczać:

ANIMATIONS – obrazki są ładne, szkoda z nich rezygnować przynajmniej na początku.

NO OF TURNS – częstotliwość przekazywania joysticka z rąk do rąk (dwóch graczy i więcej) – najlepiej ustawić zmiany mniej więcej co jedno okrążenie.

FAST WINDOWS – ta opcja mogłaby być włączona na stałe.

SET DATE – młodsi gracze mogą sprawdzić w jakim dniu tygodnia się urodzili (kalendarz obejmuje lata 1978–2022).

DISC MENU – można tu sformatować save dysk (bardzo wygodne pod warunkiem, że nie pomylimy dyskietek) i zapisać wszelkie dane.

Nie są to jeszcze wszystkie możliwości tego programu. Kiedy znajdziesz się już w samochodzie nie depcz

GRAND





od razu pedału gazu, lecz pociągnij dźwignię joysticka do tyłu. Ukaże Ci się **CAR SETUP MENU**, z którego wybierz **ALTER CAR SETUP**. W tym momencie masz możliwość ingerencji w parametry jezdne samochodu. Funkcja **WING SETTING REAR/FRONT** umożliwia regulację kąta pochylenia spojlerów aerodynamicznych z przodu i z tyłu (łatwo dzięki temu sprawdzić podczas jazdy czy spojlery to tylko bajer, czy coś więcej). Wychylenie powyżej kąta 45% jest raczej nieopłacalne ponieważ zamienia spojler w hamulec aerodynamiczny co wpływa ujemnie na dynamikę jazdy zaś ustawienie spojlerów na zbyt małym kącie sprawi, że praktycznie stracisz przyczepność na zakrętach co po dłuższej jeździe wymaga gruntownego remontu toru i Twojego wozu (bez funkcji „niezniszczalny" nie obejdzie się). Jeśli przyzwyczaiłeś się do tego, jak Twój samochód, którym jeździsz na co dzień zachowuje się w czasie ostrego hamowania i chciałbys to przenieść również na ekran, to możesz to sprawić za pomocą funkcji **BRAKE BALANCE**. **TYRE COMPOUND** – wybór rodzaju opon. Na kwalifikację polecam opony **V: SOFT** – (miękkie) z uwagi na najlepszą (choć krótkotrwałą) przyczepność. W czasie wyścigu, który nierzadko ma kilkanaście i więcej okrążeń używanie tych opon zapewniłoby Ci najlepszą przyczepność, ale cóż z tego skoro musiałbyś je wymieniać co dwa okrążenia. A przecież każdy zjazd do boksu to olbrzymia strata czasu – o tym jak wielka można się przekonać oglądając tempo wymiany kół w prawdziwym rajdzie. Zbyt długa jazda na zdartych oponach powoduje stopniową utratę przyczepności przez co każdy zakręt musisz pokonywać wolniej niż coraz szybciej mijające Cię samochody. Taka jazda po jakimś czasie niczym nie różni się od baletu, jaki z pewnością odstawiłeś kiedy po raz pierwszy poszedłeś na łyżwy. Fakt konieczności zmiany kół jest niekorzystny dla Ciebie, ale przyznasz chyba, że z punktu widzenia realności symulacji jest to objaw jak najbardziej godny uznania. Częstotliwość zjeżdżania do boksu zmniejszysz zakładając na rajd twardsze opony. Do wyboru masz cztery ich rodzaje. Dobra rada: nie próbuj (przynajmniej na początku) wyłączać opcji niezniszczalność" bo to tak, jakby włączyć funkcję „ciągłe zderzenia". Wszystkie firmy ubezpieczeniowe będą na Twój widok natychmiast zawieszać działalność.

Na koniec coś dla majsterkowiczów: **SET GEAR RATIOS** – tutaj możemy złożyć skrzynię biegów według własnego uznania. Radzę przed startem w wyścigu wypróbować złożoną przez siebie skrzynię gdyż w przypadku złego zestawienia biegów będziesz miał parametry co najwyżej dobrze naoliwionej taczki. Standardowo skrzynia złożona jest z przeznaczeniem na tor z przynajmniej jedną długą prostą. Tak więc do jazdy np. na torze w Monte Carlo radzę zwiększyć zrywność kosztem prędkości i tak niemożliwej do osiągnięcia w ciasnych uliczkach miasta. Powracamy do standardowego ustawienia biegów za pomocą **RESTORE DEFAULT RATIOS**. Jeśli udało Ci się wykręcić niezły czas okrążenia, a do końca kwalifikacji zostało np. 10 min., to po wjechaniu do boksu i pchnięciu dźwigni do przodu włącza się opcja **ACCELERATED TIME** skracająca czas oczekiwania na rajd. Na tym można by w zasadzie zakończyć opisywanie dostępnych funkcji chociaż zdaję sobie sprawę, że w tym momencie pomijam niektóre z nich np. co dokładnie znajduje się w **SAVE GAME** itp. Nie napiszę również, że program jest naszpikowany obrazkami o dobrej grafice bo i tak to zauważycie (mojm faworytem jest rys. wraku samochodu – aby go obejrzeć wystarczy przejechać się z wyłączoną niezniszczalnością – zapewniam że nie będzie to trwało zbyt długo). Wielu recenzentów kończąc opis pisze podsumowanie więc nie będę gorszy i niniejszym załączam coś takiego.

FORMULA ONE jest jak dobra płyta: im dłużej jeździsz tym mniejszą masz ochotę oderwać się od komputera odkrywając w miarę poznawania jej coraz to nowe możliwości. Mam nadzieję, że „F. O." ugruntuje sobie wysoką pozycję wśród symulatorów jazdy czymkolwiek (szczerze mówiąc nie wiem czy można jeszcze zaliczyć do samochodów coś, co ma 1.2 sekundy do setki, ale ten dylemat wolę zostawić już Tobie). Byłbym zapomniał – bardzo skutecznym i często jedynym sposobem na szybki powrót na trasę po wypadnięciu na zieloną trawkę i jednocześnie bardzo widowiskowym jest wyjście z opresji efektownym poślizgiem wszystkich kół łącznie z zapasowym (w moim przypadku przynajmniej na początku niekontrolowanym) po wykonaniu którego wśród owacji tłumów szybko włączamy się do rajdu. Umożliwi Ci to specjalne przełożenie ukryte pomiędzy biegiem pierwszym a neutralnym. Za pomocą klawisza F3 decydujesz czy wóz robi to automatycznie czy nie. Bardzo często spotykamy dobre graficznie symulatory w których jazda, lot czy też pływanie mają niewiele wspólnego z tym co czujemy wykonując te czynności naprawdę. Realność w **FORMULE** jest co najmniej wciągająca i w porównaniu z innymi programami najbliższa rzeczywistości, co niezwłocznie popieram przykładem. Przyzwyczaiłeś się zapewne, że w przypadku kolizji z „komputerowym" samochodem on odjeżdża nietknięty w siną dal natomiast Ty, co prawda bez pługu, wykonujesz na pobliskim polu gratisową orkę szczęśliwemu rolnikowi. Natomiast tutaj w zależności od sposobu/kąta uderzenia w drugi samochód któryś z was wirując wypada z trasy i ze zgrzytem dartych i fruwających osłon rozbija się na zawsze twardej barierce i to bez względu na to, czy zderzyłeś się z kolegą,



czy z komputerowym wozem. Po wypadku kasującym samochód kierowca wysiada a samochód jest usuwany z trasy. Najczęściej jednak tym, który wypada jest komputer lub kumpel siedzący obok Ciebie (łatwy sposób na zaskarbienie sobie jego sympatii), lecz na szczęście masz włączoną niezniszczalność, on zresztą też, więc najwyżej spadnie o kilka pozycji. Ten sposób eliminacji konkurentów nie jest jednak zgodny z zasadami fair play. Ponadto tracisz dużo na prędkości i ryzyko wypadnięcia samemu jest duże. Zjechanie nieopatrznie jednym kołem na trawę nie powoduje jedynie utraty prędkości, ale również sprawia olbrzymie kłopoty w kierowaniu. Polecam w takiej sytuacji bardzo łagodne ruchy kierownicą. Poznanie innych ciekawostek pozostawiam już Tobie życząc jednocześnie pobicia rekordów torów ustanowionych nie przez byle kogo bo przez najlepszych asów Formuły 1 (dane na ten temat w opcji **INFO** w czasie oglądania toru z lotu ptaka). Na dzień dzisiejszy mam już tylko 1 sek. straty do czasu jaki uzyskał Senna na torze Monza przy wykręcaniu **pole position** i nie jest to (łudzę się taką nadzieją) moje ostatnie słowo. Wam życzę co najmniej tego samego.

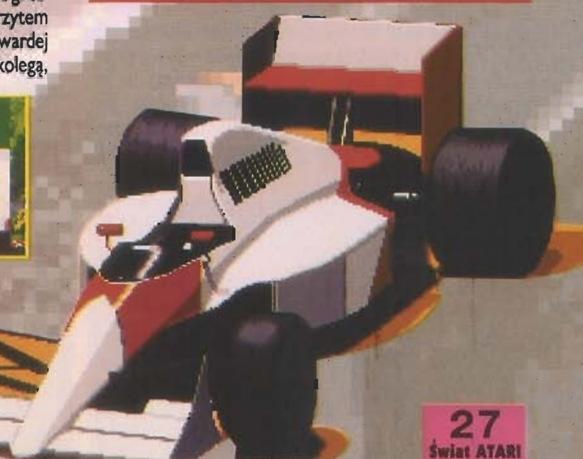
Robert Marasek



DŹWIĘK	90
GRAFIKA	94
ATRAKCYJNOŚĆ	92

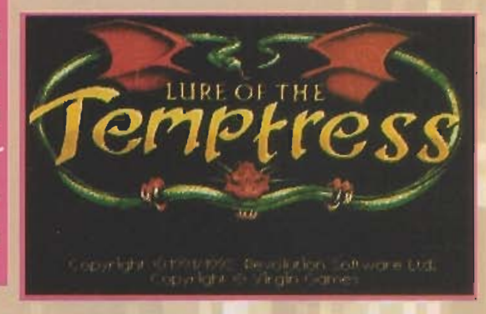
OCENA: *Główna zaleta programu to wyjątkowa realność rozgrywanych wyścigów plus dobra grafika*

PRIX



ST\STE

WIRTUALNA REWOLUCJA - LURE OF THE TEMPTRESS



REVOLUTION SOFTWARE • 1 MEGA • MYSZ

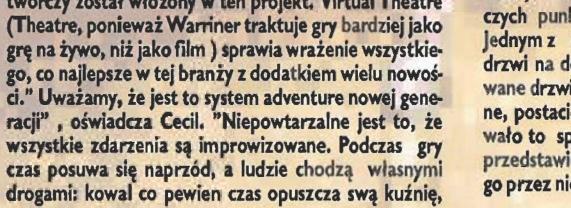




Technika „virtual" kojarzy nam się z wyczarowywaniem wirujących, trójwymiarowych obrazów przy użyciu specjalnych kasków systemu VIRTUALITY, lecz termin Virtual Theatre to coś zupełnie innego. Zapoznajmy się więc z tym, co ma nam do zaoferowania.

Określenie Interactive Movie wywodzi swój rodowód zza Atlantyku. W tej dziedzinie Ameryka bezsprzecznie zajmuje wysoką pozycję z takimi klasykami, jak seria „Indiana Jones" i „Secret of Monkey Island" (LUCASFILM GAMES) czy „Heart of China" (DYNAMIX). Jedynym krajem poza USA, któremu udało się strzelić z bata Indiego, jest Francja, dzięki wybitnemu talentowi grupy DELPHINE SOFTWARE i ich systemowi Cinématique. Jeśliby więc ktoś powiedział, że następny krok w tym kierunku zostanie wykonany w porcie rybackim, kilkanaście mil na wschód od Leeds, zostałby prawdopodobnie uznany za obłąkanego. Hull nigdy nie uważało się za techniczną stolicę świata (mimo posiadania własnej kompanii telefonicznej), ale teraz może się uważać za bazę utalentowanego zespołu programistów.

Revolution Software jest siedmioosobową grupą. Założyli ją Charles Cecil i Dave Cummins (obaj poprzednio w Activision) oraz Tony Warriner i David Sykes. Oni to są twórcami systemu Virtual Theatre. Działem zbytu zajmuje się Noirin Carmody, a grafikami są Adam Tween i Stephen Oades.



Cecil i Cummins wymyślili ten nowy system adventure zanim jeszcze nastąpił przedwczesny zgon Activision. "Pracowałem w Activision parę lat i wciąż zajmowaliśmy się dystrybucją produktów firmy Sierra " wyjaśnia Cecil. " Sierra była wtedy na fali, choć ich gry były oparte na prostych zasadach, praktycznie nie zmienianych od pięciu lat. To podsunęło mi myśl, że możemy zrobić coś lepszego. Spędziliśmy 18 miesięcy właściwie tylko siedząc i rozmawiając o tym, co i jak chcemy zrobić".

Już na pierwszy rzut oka widać, jak duży wkład twórczy został włożony w ten projekt. Virtual Theatre (Theatre, ponieważ Warriner traktuje gry bardziej jako grę na żywo, niż jako film) sprawia wrażenie wszystkiego, co najlepsze w tej branży z dodatkiem wielu nowości." Uważamy, że jest to system adventure nowej generacji" , oświadcza Cecil. "Niepowtarzalne jest to, że wszystkie zdarzenia są improwizowane. Podczas gry czas posuwa się naprzód, a ludzie chodzą własnymi drogami: kowal co pewien czas opuszcza swą kuźnię, idzie do karczmy na piwo i rozmawia ze spotkanymi po drodze mieszkańcami wioski. Zamiast więc gry, w której bohater był kluczową postacią i wszystko było podporządkowane jemu mamy grę, w której bohater jest zaledwie jeszcze jedną osobą wśród wielu".

Jak się zapewne domyśliliście, przykładem jest pierwsza gra wykorzystująca Virtual Theatre, „Lure of the Temptress". Jest to opowieść fantasy o młodym księciu imieniem Diermot, usiłującym wyzwolić wioskę Turnvale spod panowania złej królowej Seleny. Podczas swoich przygód ma do czynienia z orkopodobnymi Skorlami (gwardią Seleny), wieśniakami, łotrami, smokami i magią.

Jak w większości gier adventure, wszystko jest kontrolowane przy użyciu myszki. Kliknięcie na danym przedmiocie powoduje wyświetlenie odpowiednich dla tego przedmiotu czynności (można na przykład obejrzeć, użyć lub podnieść pochodnię albo otworzyć, zamknąć czy spojrzeć przez okno).

Grafika, a zwłaszcza animowane sekwencje, to mocny atut tego programu. Od razu rzuca się w oczy, że Cecil i spółka poważnie podeszli do sprawy. "Pomimo, że mamy duży szacunek dla Lucasfilm uważamy, że europejscy graficy są najlepsi i wielu Amerykanów się z tym zgadza". Tween i Oades są odpowiedzialni za imponująco wyglądającą scenografię gry (przypominającą „Future Wars" firmy Delphine), natomiast kreowaniem postaci zajmuje się Paul Docherty.

Wizualnie „Lure of the Temptress" jest wspaniały, animacja została wzorowo dopracowana, a scenerie, w większości wykreowane za pomocą pojedynczych punktów, stwarzają atmosferę rzeczywistości. Jednym z problemów była sprawa przedstawienia drzwi na dole ekranu. " Początkowo mieliśmy animowane drzwi" wyjaśnia Warriner, "lecz gdy były otwierane, postacie musiały się odsunąć i znacznie komplikowało to sprawy". Wyjściem z tej sytuacji okazało się przedstawienie otwartych drzwi za pomocą wpadającego przez nie snopu światła.

Wzajemna zależność postaci również odgrywa istotną rolę w projekcie Virtual Theatre. Można zagadnąć każdą będącą w pobliżu osobę, jednak nie wszystkie mogą mieć ochotę na rozmowę. Nowością jest możliwość polecenia rozmówcy wykonania różnych czynności (maksimum pięciu), na które niekoniecznie musi się zgodzić. Sama rozmowa została opracowana w stylu znanym z gier Lucasfilm. Jednak i tu spotykamy się z nowością. Każda postać odznacza się własną osobowością: stare plotkarki nigdy nie odpowiedzą rzeczowo na pytanie, z pijanymi też nie można się dogadać (oprócz tego często są nieprzyjemni). Wszystko to pogłębia wrażenie rzeczywistości.

Virtual Theatre stwarza olbrzymie możliwości i w połączeniu z wartką fabułą i misterną siecią intryg może stworzyć wiele wspaniałych przebojów adventure. Mimo, że system ten jest jeszcze w fazie raczkowania, Warriner dostrzega ciągle rozszerzające się horyzonty: "Są ludzie potrafiący kreować naprawdę dobre grafiki trójwymiarowe, lecz tak naprawdę nie wiedzą, jak to wykorzystać. Jeśli moglibyśmy ich skojarzyć z ludźmi takimi jak my, mogłoby to dać wspaniały efekt".

Na podstawie "St Action" opracował Jaqb



93	
DŹWIĘK	83
GRAFIKA	95
ATRAKCYJNOŚĆ	91

OCENA: *Na uwagę zasługuje bardzo dobra grafika wraz z niezłą animacją. Ciekawie rozwiązane sterowanie postacią oraz jej rozmowy.*





ETER

MIRAGE ● 1 MEGA ● MYSZ ● MONO/KOLOR

Eter – Lapidarna nazwa programu, ale czy treść jest jej warta? Odłożywszy na bok uprzedzenia do programów muzycznych na Atari ST, spróbowałem się do tego przekonać, poświęcając kilka wieczorów na zaprzyjaźnienie się z rodzimą (domorosłą?) twórczością komputerową. Pierwsze wrażenie nie było szczególnie bolesne, po uporaniu się z instalacją samplera, urządzenia pozwalającego "przegrać" dowolne zbiory dźwięków (muzyka?) do pamięci komputera, wystarczyło włożyć dyskietkę z programem do stacji A, zamknąć oczy i włączyć komputer. Miłym zaskoczeniem dla mnie był fakt, iż Eter automatycznie wykrył twardy dysk, trudno jest bowiem zapisać na dyskietce cztery minuty muzyki dobrej jakości (zajmuje to ok. 4 megabajty!). Po krótkiej chwili na ekranie pojawiła się kojąca oczy mgławica, a po następnej napis Eter. Nie czekając na pojawienie się sakramentalnego "Naciśnij klawisz Space Bar" popędziłem tym starym chwytem program i ujrzałem jego menu. Zawartość menu wygląda dość zachęcająco, obsługa też jest nienajgorsza, stare odruchy tutaj też okazały się na miejscu, ponieważ wszystko (poza wpisywaniem nazw plików) można zrobić posługując się myszką.

Na ekranie oprócz złożonego z "klawiszy" menu znajdują się okna pokazujące całość pamięci, jej wybrany fragment wraz z trzema znacznikami oraz dwa małe okienka pokazujące najbliższe otoczenie znaczników startu, końca lub powtórki, zależnie od woli użytkownika. Tuż pod nimi dziesiętnie wyświetlane są pozycje trzech wyżej wymienionych znaczników oraz dokładny czas potrzebny na odegranie zaznaczonej próbki. Najniżej, pod panelem menu, znajdują się suwaki parametrów i częstotliwości z jaką próbka jest odtwarzana lub próbkowana.

Gustownie wycieniowane "klawisze", niektóre zawierające po dwie funkcje, dają się wciskać lewym lub prawym klawiszem myszki, zależnie od tego, którą z funkcji na klawiszu chce się użyć. Podstawowe funkcje zgrupowane są z lewej strony – "próbkowanie", "granie", "ładowanie", "zapis", "test" i "echo na żywo". Wśród nich na uwagę zasługują dwie ostatnie. Testowanie pozwala wykorzystać komputer jako wzmacniacz, normalnie służy do ustawienia optymalnej głośności, która nie "przesteruje" samplera i jednocześnie będzie dość wysoka. Przy okazji przykro rozczarowałem się na moim prywatnym samplerze, który wykazał skłonność do "zapychania się" zbytnim poziomem niskich tonów, ale dzięki testowi szczęśliwie wszystko dało się ustawić. Następnie przy pomocy "echa na żywo", będącego zwykłym podsłuchiwaniem jak w teście, tyle że rozszerzonym o efekt wielokrotnego echa, wypróbowałem pogłosy, echa dalekie i najróżniejsze inne, jakie dało się ustawić przy pomocy zmiany głośności echa i jego opóźnienia na dwóch suwakach położonych pod tą funkcją.

Próbą ognia było oczywiście próbkowanie dźwięku. Cieszy w tym miejscu wysoka jakość próbkowanego dźwięku (częstotliwość do 36 kHz), a co za tym idzie duża ilość pamięci zostawianej przez Eter użytkownikowi, z jednego megabajta zostaje ok. 920 KB, zależnie od wersji systemu operacyjnego komputera, a także od tego, czy używa się dysku twardego i ile pamięci zabierają jego bufory. Próbkę dźwięku można odtworzyć normalnie lub od tyłu, dodać do niej na stałe echo o wymarzonej formie funkcją "Echo", zmienić jej obwiednię lub głośność funkcją "Przejście" lub "Podbij", zmiksować z inną próbką, odwrócić, przefiltrować, skopiować, zapisać lub skasować. Można ją też dwukrotnie skrócić bądź rozszerzyć, co mocno zmienia jakość dźwięku tej próbki. Dzięki Bogu (programiście?) wszystkie te funkcje działają z kosmiczną szybkością, choć już przy próbkach wielkości kilkuset kilobajtów trzeba wykazać odrobinę cierpliwości i roztropności w wybieraniu funkcji, aby przez roztargnienie nie czekać niepotrzebnie minutami na efekt działań programu, ale tutaj uwaga – Eter nie pozwala odwołać ostaniej operacji, wszystko wykonuje natychmiast, bez pytań czy zastrzeżeń, a zatem wymaga skupienia, bowiem od żadnego wykonanego kroku nie ma odwrotu. Czyni to z niego narzędzie dość toporne, nieodporne na chaotyczne lub przypadkowe posunięcia. W zamian za smak ryzyka i chwile stresów program oddaje do dyspozycji użytkownika całość pamięci (nie tworzy on żadnych buforów bezpieczeństwa, a mogłyby takie być tworzone opcjonalnie na twardym dysku, który jest dość szybką pamięcią masową).

Gdy po wielu próbach i niepowodzeniach wypieszczony "sampling" wreszcie zadowolił mnie, wybrałem funkcję zapisu. Pojawiło się okienko wyboru pliku, zbyt małe jak na mój gust, podobne w swej obsłudze do systemowego. Wystarczyło wpisać nazwę pliku lub wybrać już istniejący i nacisnąć niedużą ikonę "O.K.". Kiedy pojawiły się kłopoty z pojemnością dyskietek, wypróbowałem funkcje "Kasuj" i "Formatuj". Dysk można w ostateczności sformatować na standardowy format (720 KB) bądź rozszerzony (900 KB), ale nie radziłbym zbytnio polegać na tej funkcji, gdyż nie reaguje ona na jakiekolwiek błędy w formatowaniu.



Sprzętowy Reset komputera nie skutkuje, w niektórych komputerach także wyłączenie z sieci bez odczekania ok. 20 sekund. Warto skorzystać z guziczka w górnym lewym rogu ekranu, który wyrzuci Eter z pamięci i skasuje ją do końca efektownie wygaszając ekran.

Porównywałem szybkość poszczególnych funkcji Etera z innymi programami, co dla nich wypadło wręcz zawstydzająco. Programy firmowe takie jak wszystkie wersje ST Replay'a, Prosound Designer, Quartet, STOS Maestro są w ogóle poza konkurencją, jeżeli chodzi o szybkość i prostotę obsługi (Eter ma menu po polsku!), a programy shareware typu Merlin i cała gama Soundtrackerów adaptowanych z Amigi ustępują Eterowi, choć nie wypadają już tak żenująco, jak "firmówki". Tylko kilka z wymienionych powyżej firmowych programów mają opcje odwołania poprzedniego kroku (i to nie każdego!), a jeszcze mniej daje się uruchomić w wysokiej rozdzielczości (640*400 punktów osiągalnej na monitorze mono), a Eter chwalebnie w takowej również działa.

Według mnie Eter jest zdecydowanie na Topie programów narzędziowych do obróbki próbek dźwięku, a zatem do tworzenia instrumentów. Pomimo stawianych użytkownikowi wymagań dyscypliny pracy, pewnych niedociągnięć w zakresie obsługi dysku, prędkość programu oraz prosta i profesjonalna obsługa czynią go godnym polecenia narzędziem.



MODEM

Jan Winkowski

Wydaje mi się, że komunikacja elektroniczna stała się moją obsesją. Dzisiaj będziemy kontynuować ten temat, w dwóch odcinkach. Pierwszy znowu dotyczy modemu, drugi zaś, to korzystanie z poczty elektronicznej.

W moje ręce dostał się bardzo interesujący modem, nieco większy od opisywanego modemiku, tym razem o rozmiarach paczki papierosów, oraz o znacznym zakresie możliwości. Jest to amerykański modem ZOOM Telephonics, zasilany z sieci lub baterii 9V, o szybkości przekazywania 2400 b/sec z możliwością nadawania i odbioru faxów przy szybkościach odpowiednio 9600/4800 b/sec. Modem ten odpowiada standardom europejskim CCITT. Jest on wyposażony w cztery diody informujące o gotowości modemu do pracy, niskim poziomie zasilania oraz o przesyłaniu i odbiorze danych. Dodatkowe wyposażenie stanowi głośniczek pozwalający na podsłuch połączenia, samoczynne przechodzenie w stan oczekiwania, po określonym czasie bezruchu oraz mechaniczny włącznik/wyłącznik. Niestety korekta błędów według standardów V42, oraz kompresja, według V.42bis, mogą być uruchamiane jedynie programowo. Niemniej jednak modem jest wyposażony sprzętowo do korzystania z programów wykorzystujących protokół RPI. O ile większość programów na komputery IBM–o podobne posiadają możliwości korzystania z RPI lub programowej korekty błędów i kompresji, to programy dla ATARI ST, Portfolio i MacIntosha, według mego rozeznania, raczej takich możliwości nie posiadają.

Modem może być „teoretycznie" zasilany z gniazda RS232 komputera. O ile było to możliwe w przypadku opisywanego uprzednio modemika, to przy modemie ZOOM Telephonics, nie udało mi się uzyskać żadnej reakcji modemu bez zasilania.

Jakie wrażenia miałem „przesiadając się" z modemika na modem ZOOM? Przypomniała mi się przesiadka z SYRENKI 103 (której większość z Was już nigdy nie widziała, na Volkwagena, „garbusa". Wygoda nieporównywalna. Głośniczek, pozwala na śledzenie procesu łączenia, impuls modemu jest znacznie silniejszy, prawie każde połączenie dochodzi do skutku (w modemiku nie zawsze). Diody pozwalają na śledzenie procesu przesyłania danych. Modem pracował bezbłędnie z ATARI Portfolio, ATARI MEGA ST i STE, ATARI MEGA, w emulacji sprzętowej, jako Macintosh, z MacIntoshem (różnymi typami). Na pewno to samo można powiedzieć o IBM–ie.

Zapisanie dwóch konfiguracji, jak również czterech numerów telefonów następuje w pamięci „niezmazywalnej", identycznie, jak w modemiku. Jeżeli chodzi o wypróbowanie modemu, jako faxa, to mogłem to uczynić, jedynie w konfiguracji MacIntosha, ponieważ firma dostarcza jedynie program na MacIntosha lub IBM–a. Program na IBM–a nie mieści się w pamięci Portfolio. Udało mi się dotrzeć do źródła programów modemowo–faxowych na Portfolio i niewykluczone, że w następnym numerze zajmę się opisem działania programu faxowego.

Jeżeli chodzi o ATARI ST, to widziałem faxy nadawane bezposrednio z Calamusa – jakość ich była wielokrotnie lepsza od normalnych faksów. W przypadku fax–modemu nadajemy teksty bezpośrednio z komputera, odpada utrata jakości przy skanowaniu tekstu. Program dostarczany wraz modemem ZOOM na MacIntosha odpowiada standardom dla tego komputera i nie miałem żadnych problemów z nadawaniem, czy odbieraniem faxów. Odbiór faxów następuje bardzo wygodnie, w tle wykonywanego programu, niezakłócając jego wykonania.

Opisywany modem jest niestety drogi – około 2,5 miliona złotych. Jest to doskonałe narzędzie pracy, dla bogatszego fanatyka poczty elektronicznej i faksowania, a szczególnie nadaje się dla małej firmy, biura handlowego, czyli do t.zw. handlowego interesu. Opanowanie obsługi jest bardzo łatwe, zwłaszcza z programem na MacIntosha. Wydaje mi się, że po uzyskaniu programów na Portfolio i ATARI ST modem ten stanie się niezwykle atrakcyjny.

Do zestawu, oprócz modemu należy program na MacIntosha lub IBM–a (Quick Link II). Dobra instrukcja obsługi modemu i programu (programu po polsku), zasilacz, kabel adaptujący z gniazda D25 na D9, lub do gniazda MacŻ, w przypadku MacŻ. Rewelacyjna jest gwarancja, która wynosi 7 lat. Dystrybutorem jest (również sprzedaż wysyłkowa) firma SCIENTIFIC w Warszawie. Mogę ten modem szczególnie gorąco polecić.

Wykorzystanie modemu ma na celu komunikację między komputerami za pomocą linii telefonicznej. Może to być różnego rodzaju komunikacja:

– bezpośrednia z drugim komputerem,

– z tak zwanym BBS–em, Biuletynem Komunikacji komputerowej (przy magazynach komputerowych, u sprzedawców sprzętu itp.)

– z siecią naukową, o ograniczonym lub ogólnym zasięgu, siecią komercyjną.

– z bazą danych

Celem takiej komunikacji moze być m. in.:

– wymiana poczty elektronicznej

– przekazywanie danych

– przekazywanie lub „ściąganie" programów,

– sciąganie informacji lub danych z różnych dziedzin życia (m. in. artykułów prasowych itp.)

– przeprowadzanie konferencji naukowych i technicznych

– rozsyłanie i zbieranie różnych publikacji itp.

Dzisiaj zajmiemy się niektórymi określeniami technicznymi dotyczącymi modemów oraz uruchomieniem modemu. Omówimy jedynie ogólnie występujące określenia wdając się w szczegóły jedynie tyle, ile potrzeba dla zrozumienia zagadnienia.

– Szybkość transmisji – podawana jest w bodach („mniej więcej" bitach na sekundę b/sec). Za granicę przyzwoitości można dzisiaj uznać szybkość transmisji 1200 b/sec. Jest ona wystarczająca do połączeń na terenie tego samego miasta lub w pobliżu (z biuletynem BBS, centralą sieci itp.). Do połączeń pozamiejskich wskazane są modemy o większych szybkościach. Oczywiście im większa szybkość przekazywania, tym wyższa cena i tym tańsza komunikacja.

– Standardy – mamy szereg podstawowych standardów, z których za najważniejszy uważany jest standard Heyes'a – języka komunikacji modemów; zwany również standardem AT (każdy rozkaz jest poprzedzany sekwencją ATtention). Dzięki przyjęciu rozkazów firmy Heys (USA), a następne rozszerzeniu tego zestawu, istnieje możliwość komunikowania się poszczególnych modemów ze sobą. Rozkazy dotyczące przesyłania telefaksów nie są tak szeroko uzgodnione, co powoduje szereg nieporozumień. Ponadto istnieje szereg standardów firmy BELL oraz innych firm, jak również Eurpopejskiej Komisji Standardyzacji (EECIT) dotyczących poszczególnych zagadnień, np. protokół korekcji błędów w transmisji (amerykański – MNP2–4, europejski V42), oraz kompresji transmitowanych plików (amerykański MP5 – kompresja 2:1 i europejski V42bis – 4:1).

Ktokolwiek choć raz posługiwał się modemem wyposażonym w korektę błędów (sprzętową MNP 2–4, lub V42, sprzętowo–programową – RIP „Rockwell Interface Protocoll") czy jedynie programową, ten, przy jakości naszej sieci telefonicznej „bogatej" w szumy i zakłócenia, nigdy nie zechce korzystać z modemów nie posiadających korekty błędów. Oprócz „oszczędzenia" nerwów i czasu, oszczędzimy dużo pieniędzy za połączenia telefoniczne. Stosując w Warszawie modem bez korekty błędów niejednokrotnie miałem wielokrotnie przerywane połączenia z modemem docelowym. Obliczyłem, że np. w styczniu br. na jedną przeprowadzoną i zakończoną transmisję przypadało 2.8 połączeń, a w kwietniu, gdy korzystałem głównie z modemu wyposażonego w korektę błędów, 1.03 połączeń.

Sprzętowa kompresja plików nie przynosi już takich korzyści, szczególnie przy łączeniu się z sieciami czy biuletynami, ponieważ pliki znajdujące się tam są najczęściej spakowane programowo, co daje większy procent spakowania, a więc i większą szybkość transmisji. Wszystkie te sprzętowe „bajery" są drogie i musmy kierować się nie tylko ich przydatnością, ile naszymi możliwościami finansowymi. Niewielki wpływ na cenę modemu ma niezwykle wygodne rozwiązanie: – głośniczek informujący o przebiegu łączenia. Głośność możemy regulować sprzętowo albo programowo (rozkaz ATLn). Również włączenie działania głośniczka możemy regulować programowo. Najwygodniejsze jest włączenie głośniczka na okres od włączenia modemu, do czasu uzyskania połączenie (Carier Detect) – rozkaz ATM3. Zasilanie bateryjką powoduje zwiększenie mobilnoci naszego modemu, szczególnie podczas transmisji „w terenie". Te trzy elementy nie mają własciwie wpływu na cenę modemu, a wyposażenie w nie modemu podnosi znacznie komfort pracy.

Na tym zakończyłbym rozważania teoretyczne. Oczekuję na Wasze listy żeby poruszyć inne, interesujące Was tematy.

Na zakończenie, jeden temat praktyczny – zajmiemy się pokrótce sprawą przygotowania modemu do transmisji, ponieważ ta sprawa, przy moich początkach korzystania z modemów, była najmniej jasna (brak informacji).

Ustawienie, tak zwana inicjacja modemu, może nastąpić wprowadzeniem rozkazów bezpośrednio do modemu, albo za pomocą programu, tak zwanym ciągiem inicjującym. Każdy modem, jaki przewinął się przez moje ręce (począwszy od opisywanego modemika), posiada fabrycznie ustawione standardowe parametry i przynajmniej dwa zakresy pamięci wprowadzo-

nych parametrów obsługi. Pozwala to nam na korzystanie z trzech niezależnych zestawów parametrów komunikacyjnych, fabrycznego i dwóch ustawionych dowolnie. Po prawidłowym podłączeniu modemu do sieci telefonicznej, zasilania i do komputera (zgodnie z instrukcją obsługi modemu i komputera), za pomocą ciągu rozkazów AT&F&V zostanie na ekranie wyświetlone fabryczne ustawienie parametrów i dwa zestawy parametrów do ustawienia. Ciąg AT&F przywraca ustawienie fabryczne, a ciąg AT&V poleca wyświetlenie parametrów na ekranie. Jeżeli podajemy rozkazy w jednej linii nie musimy powtarzać AT.

Normalnie fabryczne ustawienie jest zadawalające, jedynie w przypadku modemów amerykańskich musimy zmienić parametr Xn. Amerykańskie modemy mają ustawiony parametr X4, to znaczy, że modem rozpoznaje sygnał „wolny" i „zajęty" na linii. Bardzo często zdarza się, że modem nie poznaje naszego sygnału wolnej linii i nie zaczyna wybierać numeru. Należy ustawić parametr na X3, wtedy modem wybiera na ślepo po upływie nastawionego czasu. Modem rozpoznaje jednak sygnał „zajęty".

Jeżeli nasz modem jest wyposażony w korektę błędów lub w kompresję przesyłanych plików, musimy ustawić dwa parametry &C1 i &C2. Dokonujemy w ten sposób sprzętowej kontroli przepływu danych.

A zatem zmiany, które mamy dokonać dla naszego modemu brzmią: ATX3&C1&D2&W0, tego ostatniego parametru nie znamy. AT&Wn pozwala na zapisanie nowego parametru w pamieci n (0 lub 1) modemu, w powyższym przypadku w pamięci 0. Pozwala nam to na uruchomienie modemu i resetowanie jednym poleceniem: ATZn. Osobiście używam tego sposobu, jako najprostszego, nie powodującego pomyłek we wprowadzaniu, względnie sprawdzaniu długich ciągów. Jeżeli program lub modem wymagają innych jeszcze poleceń, należy z instrukcją obsługi modemu sprawdzić, co dane parametry oznaczają i jeżeli modem używa ich, jako wypadkowe ustawienia fabryczne, to nie musimy ich umieszczać w pamięci modemu. Jeżeli z jakiegoś powodu uważamy za konieczne umieszczenie w zapisanej pamięci dodatkowych parametrów, to możemy je dodać osobnym ciągiem AT$n&Wn.

Jak zwykle czekam na listy czytelników dotyczących zagadnień jakie mam poruszyć w następnych numerach "Świata Atari".

PIERWSZE KROKI

Jan Winkowski

Atari, przy dostarczanych ostatnio Portfolio, dodaje ulotkę zawierającą rady i uwagi dla użytkowników tego komputera. Podajemy niektóre z nich, które uważamy za istotne.

Niebezpieczeństwo!

Istnieją warunki, w których Portfolio nie bedzie działało zgodnie z opisem zamieszczonym w Instrukcji Obsługi i Twoje dane, wprowadzone do komputera, mogą zostać zniszczone.

Edytor Tekstów

Nie wolno zakończyć dokumentu wprowadzonego do edytora naciśnięciem klawiszy <Spacja> i bezpośrednio po nim <Return> (duży klawisz ze strzałką idącą z góry na dół, skręcającą w lewo). Zapisanie takiego dokumentu spowoduje przy próbie jego ponownego załadowania do Portfolio, zawieszenie komputera i nieodwracalny błąd. Wtedy jedynym rozwiązaniem jest wyjęcie baterii i ponowne uruchomienie Portfolio po upływie kilku minut, kiedy zostaną wymazane wszystkie dane w pamięci RAM, a więc i na dysku C. Zapobiec można temu naciskając po zakończeniu każdego tekstu dwukrotnie klawisz <Return>, przed zapisaniem tekstu w pamięci Portfolio, albo na karcie magnetycznej. Błąd systemowy wyświetla komunikat: „divide by zero" (usiłowano dokonać dzielenia przez zero). Istniejące programiki rezydentne (routines) mające zapobiec wystąpieniu takiego błędu, nie zawsze działają, dlatego radzę wyrobić sobie nawyk dwukrotnego naciskania klawisza <Return> przed każdym zapisywaniem pliku tekstowego.

Alarm

Nie wolno ustawiać powtarzalnych alarmów na dni powszednie (np.: każdy wtorek 7:30), gdyż może to spowodować zawieszenie komputera i utratę wszystkich danych zapisanych na dysku C (identycznie, jak w punkcie 1 powyżej).

Uwagi

W niektórych przypadkach obserwujemy „dziwne zachowanie" komputera:

Migotanie

Przy wyłączonym komputerze następuje „migotanie" ekranu. Portfolio musi włączać się okresowo, żeby sprawdzić, czy nie musi włączyć alarmu. Komputer ma dwie szybkości sprawdzań: 128 s i co sekundę (ta częstość powoduje bardzo szybkie wyładowanie baterii). Sprawdzanie co około dwie minuty powoduje wcześniejsze włączenie się alarmów (właśnie o około 2 minuty).

"Śmiecie" na ekranie

Na ekranie pojawiają się dziwne znaki. Najczęściej spowodowane zostaje to przy wymianie baterii (zanieczyszczone styki, szybkie włączenie i wyłączenie). Najczęściej wystarczy wyjęcie baterii i ponowne ich włożenie. Czasami konieczne jest „zimne" resetowanie Portfolio.

Czas

Jeżeli używamy programów wbudowanych w Portfolio, przy wyłączeniu komputera za pomocą sekwencji klawiszy <Fn> i <o> w ramce, wyświetlającej m.in. czas, następuje pozorne zatrzymanie wyświetlanego czasu, jednakże wewnętrzny zegar komputera nie zatrzymuje się. Po ponownym włączeniu Portfolio i naciśnięciu dowolnego klawisza czas w ramce zostanie automatycznie ustawiony na właściwy.

Baterie

Pliki zapisane w pamięci wewnętrznej RAM, na dysku C, nie ulegają wymazaniu, dzięki podtrzymaniu zasilania bateriami (względnie akumulatorkami). Podczas użytkowania komputera, zanim nastąpi zanik napięcia zasilania, na ekanie zostaje wyświetlony komunikat o bliskim końcu „życia" baterii („low battery"), dzięki czemu możemy zdążyć wymienić zużyte i w ten sposób zapobiec utracie danych. Może się zdarzyć jednak że baterie „padną" bez wyświetlenia w/w komunikatu (ma to miejsce szczególnie przypadku stosowania akumulatorków). Nie mamy wtedy możliwości wymiany baterii i tracimy dane. Pewnego razu zamierzałem zmienić zużyte baterie po włączeniu zasilacza. Okazało się, że kabel zasilacza był uszkodzony i straciłem wszystkie dane na dysku C. Może również wystąpić błąd programowy, który spowoduje konieczność resetowania komputera na zimno, a zatem utratę danych. Dlatego osobiście zalecam codzienne, cotygodniowe lub co dwutygodniowe (w zależności od częstości pracy) przegrywanie plików z dysku C lub na dysk A (w terenie), albo na dyskietkę „backup AP" czy twardy dysk komputera w domu, albo w miejscu pracy.

Osobiście wyrobiłem sobie nawyki codziennego kopiowania z twardego dysku uaktualnionych plików na specjalną, rezerwową partycję twardego dysku, a raz na tydzień wykonuję na dyskietkach kopie wszystkich plików zmodyfikowanych lub nowowprowadzonych po dacie ubiegłego kopiowania. Dlatego też, również codziennie, kopiuję zawartość dysku C Portfolio na kartę magnetyczną lub na dyskietkę, o ile takie kopiowanie jest możliwe.

ATARI XL/XE

ZRĘCZNOŚCIOWE

Tytuł	Cena
OPERATION BLOOD (Mirage)	40.000
PROBLEM JASIA (Mirage)	40.000
TANKS (Mirage)	35.000
BANG! BANK! (Mirage)	40.000
SHIP (Mirage)	35.000
TRON - CYKL ŚWIETLNY (Mirage)	35.000
SPECIAL FORCES - OP. BLOOD II (Mirage)	40.000
NAJEMNIK (Mirage licencja Krysal)	40.000
THE JET ACTION (Avalon)	35.000
ANDROID (Avalon)	40.000
KULT (ASF)	40.000
MONSTRUM (ASF)	35.000
MUFF + DRUTT (ASF)	35.000
FATUM (ASF)	40.000
HUMANOID (Sonix)	40.000
GUARD (Sonix)	40.000
INSIDE (Spektra)	35.000
RIOT (Domain)	40.000
PIEKIEŁKO (Avalon)	35.000
MICROMAN (ASF)	35.000

PROGRAMY EDUKACYJNE

Tytuł	Cena
ORTOGRAFIA (Mirage)	35.000
GEOGRAFIA POLSKI (Mirage)	35.000
HISTORIA POLSKI (Mirage)	35.000
NEW WORDS (Mirage licencja Orkus)	45.000
I.Q. MASTER (ASF)	35.000
GEOGRAFIA ŚWIATA (Mirage lic. Krysal)	35.000
KURS FIZYKI (Avalon)	35.000
DIGI DUCK (Avalon)	35.000

PRZYGODOWE

Tytuł	Cena
MÓZGPROCESOR (Mirage)	35.000
RODERIC (Mirage)	35.000
INSPEKTOR (Mirage licencja Orkus)	40.000
A.D. 2044 (Avalon)	40.000
KLĄTWA (Avalon)	45.000
WŁADCY CIEMNOŚCI (Avalon)	45.000

GRY INNE

Tytuł	Cena
BATTLE SHIPS (Mirage)	35.000
KOLONY (Mirage)	35.000
RASZYN 1809 (Mirage)	40.000
SUPER FORTUNA (Mirage)	40.000
SUPER FORTUNA - EDYTOR (Mirage)	35.000
WYPRAWY KUPCA (Mirage)	40.000
TvT - TANK vs TANK (Mirgae)	35.000
PRZEMYTNIK (ASF)	35.000
KUPIEC (ASF)	40.000
CONSTELLATION (Avalon) tylko DYSK	35.000
KAMPANIA WRZEŚNIOWA (Avalon)	40.000

PROGRAMY UŻYTKOWE

Tytuł	Cena
VIDEOGRAPH 2.0 (Mirage)	35.000
SOUND TRACKER PLAYER (Mirage)	35.000
AUDIO MASTER (Mirage)	55.000
KLEKS + TRZMIEL (Mirage)	55.000
QUICK ASSEMBLER (Avalon)	55.000
AUTOMAT PERKUSYJNY (Avalon)	40.000
CHAOS MUSIC COMPOSER (Avalon)	40.000
PANTHER (Avalon)	40.000
SZPERACZ (Avalon) tylko DYSK	35.000
FUTURE COMPOSE (Spektra)	45.000
SOUND TRACKER (ASF)	40.000
PICASSO (Domain)	40.000
FILM EDITOR + PLAYER (Domain)	50.000
SN-360 UTILITY (Mirage) tylko DYSK	30.000

LOGICZNO-ZRĘCZNOŚCIOWE

Tytuł	Cena
THINKER (Mirage)	35.000
EUREKA (Mirage)	35.000
REVERSE + MISSILE ACTION (Mirage)	35.000
WHOOPS (Mirage licencja ANG-Holandia)	35.000
LASERMANIA + OBBO KONSTR. (Avalon)	35.000
SAPER (Avalon)	35.000
TRIX (Avalon)	35.000
CAPTAIN GATHER (Avalon)	35.000
DAGOBAR (Avalon)	35.000
CHANGE (Avalon)	35.000
RUCU (Avalon)	35.000
MICROX (Avalon)	35.000
SKARBNIK (ASF)	35.000
MASTER HEAD (Sonix)	35.000
TACTIC (Sonix)	35.000
GABI + UADRYK (Spektra)	35.000
LORIENS TOMB (Avalon)	35.000
MAJOR BRONX (Avalon)	35.000
U-235 (Avalon)	35.000
HYDRAULIK (ASF)	35.000
JUMPING JACK (ASF)	35.000
KNOCK (Domain)	35.000
OUTRIS (Domain)	40.000

LABIRYNTOWO-PRZYGODOWE

Tytuł	Cena
BERTYX (Mirage)	35.000
PONG (Mirage)	35.000
DUCH/ROBAL (Mirage)	35.000
HELIX (Mirage)	35.000
JAFFAR (Mirage)	35.000
MIDNIGHT (Mirage)	40.000
RYCERZ (Mirage)	35.000
ZBIR (Mirage)	40.000
ROBBO (Avalon)	35.000
FRED/MISJA (Avalon)	35.000
HANS KLOSS (Avalon)	40.000
GOLD HUNTER (Avalon)	35.000
UPIÓR (Avalon)	40.000
UCZEŃ CZARNOKSIĘŻNIKA (Avalon)	40.000
ADAX (Avalon)	40.000
DARKNESS HOUR (Avalon)	40.000
VICKY (Avalon)	45.000
KERNAW (Avalon)	40.000
IMAGINE (Avalon)	40.000
SYN BOGA WIATRÓW (Avalon)	40.000
NERON (Avalon)	45.000
SPY MASTER (Avalon)	45.000
MIECZE VALDGIRA (ASF)	40.000
ARTEFAKT PRZODKÓW (ASF)	55.000
MAGIA KRYSZTAŁU (ASF)	45.000
KRUCJATA (ASF)	45.000
TURBICAN (ASF)	40.000
DWIE WIEŻE (ASF)	45.000
MIECZE VALDGIRA II (ASF)	55.000
THE CONVICTS (Domain)	35.000
GALLAHAD (Domain)	35.000
SOS SATURN (Domain)	40.000

Programy autorskie CRISIS Soft

Tytuł	Cena
FORMATER	30.000
TOOLS #1 & TOOLS #2 (każdy)	30.000
DEMO CONSTRUCTION KITT	38.000

SN-360 DISK DRIVE

Dwugłowicowa stacja dysków do wszystkich komputerów ATARI XL/XE. Pracuje z każdym DOS'em w dowolnej gęstości zapisu. Możliwość przenoszenia plików pomiędzy ATARI a komputerami klasy IBM PC. Do stacji dołączony zestaw, bardzo prostych w obsłudze programów. Małe gabaryty, estetyczna obudowa, gwarancja!
Rewelacyjnie niska cena 2.250.000 zł.

SAMPLER XL/XE

Zestaw programów i urządzenie A/D Converter, służące do cyfrowego zapisu dźwięku. Znakomite możliwości obróbki sampli i tworzenia muzyki. Pełne wykorzystanie pamięci i możliwości komputera, dodatkowo "Audio Master".
Rewelacyjnie niska cena 255.000 zł.

VIDEO INTERFACE

Specjalne urządzenie i oprogramowanie umożliwiające współpracę komputera z urządzeniami VIDEO. Połączenie genlock'a i digitizera. Praca w obie strony, miksowanie, itp. Bardzo prosta obsługa, rewelacyjne możliwości.
Rewelacyjnie niska cena 1.350.000 zł.

SAMPLER ST/STE

Znakomite oprogramowanie, program shareware "Merlin", duże możliwości, zwarta obudowa, niezawodne działanie.
Rewelacyjnie niska cena 410.000 zł

VGA INTERFACE

Interface umożliwiający podłączenie monitora mono VGA jako mono ST oraz wersja dla monitora Multisync, jako dwa monitory mono i RGB.
Rewelacyjnie niska cena. WKRÓTCE !

ST/STE

Tytuł	Cena
ORTOGRAFIA ST	75.000
TRIVIA ST	75.000
SŁOWNIK NIEMIECKI	95.000
SŁOWNIK ANGIELSKI	100.000
FONT GALERY SKYLINE	140.000
MIRAGE FONTS 1	140.000
MIRAGE FONTS 2	140.000
MIRAGE FONTS 3	175.000
BRAIN JOGGING PRO	45.000
HISTORIA POLSKI	95.000
ETER	195.000
WARCABY + MACROFONT	60.000

Szanowni Państwo !

Prowadzimy sprzedaż detaliczną i hurtową licencjonowanego oprogramowania do wszystkich komputerów domowych.

W przypadku zamówień wysyłkowych doliczane są koszty przesyłki pobierane przez pocztę, płatność przy odbiorze.

Powyższy spis jest stale aktualizowany, prawie co tydzień pojawiają się nowe tytuły. W naszej firmie mogą Państwo otrzymać wszystko (software, hardware, literatura) do ATARI.



03-982 Warszawa
ul. Gen. Abrahama 4 (d. Jóźwiaka)
tel. 12-51-23 (wkrótce zmiana numeru na 671-51-23)
fax 671-76-22

Adres do korespondencji:
Warszawa 33 P.O.Box 80